Conexión
MANGA
74 No.
15.00 MEX
$ 2.00 U.S.A.
EL ENCANTO DE
LOVE HINA
NADESICO
Todo un clásico de
KIA ASAMIYA
THE SOULTAKER
VOLUMEN 1
DVD
Llega a México en Video y DVD
Además: BAKURETSU HUNTERS
Chicas y Magos
KARE KANO
Un Shojo de Gainax

GANADORES DE LA PROMOCIÓN W.I.T.C.H.

D.F. y Área Metropolitana

Aquí presentamos los nombres de los lectores que recogieron su paquete de W.I.T.C.H. de acuerdo con la promoción realizada en el No. 68. Aunque las primeras horas fueron un borlote, todos quedamos contentos. Mil disculpas a todos los que tuvieron que esperar desde las 7:00 a.m., pero como no se dio horario de atención, muchos llegaron DEMASIADO temprano. Bueno, reitero disculpas y ¡perdón!

1.-***CASTRO ORTEGA MARIANA***
Tipografía # 315 Col. 20 de Noviembre
2.-***DANIELA AGUILAR ÁLVAREZ***
Norte # 43 Edif. 9 Depto. 302
Unidad Agua Caliente 1
Col. Pantitlán. C.P. 08100
3.-***JOSÉ ALONSO FLORES RODRÍGUEZ***
Lázaro Cárdenas # 62 Col. Sta. Ma. Tlayacampa
Tlalnepantla Edo. de Méx. CP. 54110
4.-***ALÍ ALDERETE PERALTA***
Av. Emiliano Zapata # 7-b Tetelco.
Del. Tláhuac C.P. 13700
5.-***TANIA STEFANY ÁLVAREZ GARCÍA***
Calle Sta. Cruz # 263 Edif. Granado
Depto. 105 Col. Arboledas
Del. Tláhuac C.P. 13219
6.-***MA. DE LA LUZ AGUILAR SÁNCHEZ***
Nicolás Bravo Mz 85 Lt-12
Col. Ampliación Emiliano Zapata
Municipio Atizapán de Zaragoza
7.-***DULCE JIMENA GIJÓN RAMIREZ***
Laguna del Carmen # 91-4.
8.-***ERIKA THALÍA VÁZQUEZ CORONA***
Nicolás Bravo # 53
Sta. Ma. Tultepec . B. Sta. Isabel
Estado de México
C.P. 54960
9.-***YESENIA GONZÁLEZ FLORES***
9/B.-***ALBERTA CRISTINA GONZÁLEZ FLORES***
1a. Cerrada Emiliano Zapata Lote 4 Mz. 72
Ejidos de San Agustín Chimalhuacán
10.-***ALEJANDRA DANIELA SALDAÑA PIÑA***
Aniquina # 6419 Col. Tres estrellas.
11.-***ADRIANA MELQUÍADES HERNÁNDEZ***
Alholvas Mz 8 Lte.18
Col. San Clemente
Del. Álvaro Obregón
12.-***GENOVEVA ORTIZ SALDAÑA***
Acamapichtli # 7 Col. Sta. Isabel Tola
Del. G.A.M. C.P. 07010
13.-***EDUARDO MARTÍNEZ YESCAS***
Calle de los Angeles # 5 San Pablo Atlazalpan.
Chalco, D.F. C.P. 56620
14.-***JORGE ARMANDO CALVILLO PÉREZ***
Calle Alamos #100 Col. Metropolitana 3a. secc.
Cd. Nezahualcóyotl
15.-***TZURAMA DENISSE BELLO MADRIGAL***
Costeñas # 94 Col. Benito Juárez
Cd. Nezahualcóyotl C.P. 57000
16.-J***EHIEL ORTIZ CRUZ***
Sur 107 # 620 Int. 3
Col. Sec. Popular
17.-***SARA LETICIA MEJÍA ALANEDA***
Luis # 44 Col. Pavón
Cd. Nezahualcóyotl. C.P. 57610
18.-***ANTONIO DE JESÚS CAMARGO GOMAR***
Valle de Szamos # 66
Valle de Aragón 3a. Sección
19.-***CLAUDIA BELLO VÁZQUEZ***
Cerro del Cubilete # 60 Col. Caracoles.
Tlalnepantla Edo. de Mex.
C.P. 54190
20.-***ADRIANA JANET MARTÍNEZ CUEVAS***
Sin dirección
21.-***MIRIAM OCAMPO CUEVAS***
Calle La Solución # 2
Col. El Tráfico. Nicolás Romero, Edo de México
22.-***GUTIÉRREZ TOVAR CLAUDIA***
23.-***GUTIÉRREZ TOVAR DIANA***
Sin dirección.
24.-***CINDY AYLIN CAL Y MAYOR***
25.-***GEORGINA CAL Y MAYOR***
Sin dirección
26.-***PÉREZ CASIMIRO ANGEL ESTEBAN***
Sin dirección
27.-***MARINA ANDRÉS BECERRIL***
Av. de las Torres # 1 Col. Benito Juárez
Cd. Nezahualcóyotl.
28.-***ESTEFANÍA CERVANTES***
Jaime Torres Bodet 126 # 10
Sta. Ma. la Ribera C.P. 06400
29.-***INDIRA BARDALES GARCÍA***
Sin dirección.
30.-***ADRIANA ANZURES SILVA***
Av. 506 #40 Unidad Aragón 1a. Secc.
Del. G.A.M. C.P. 07969

Fabiola Flores Del Angel

José A. Flores Rodrígez

CONEXION MANGA

No. 74

Es publicada por: EDITOPOSTER, S.A.
Salvador Díaz Mirón 156
Col. Sta. Ma. la Ribera
México, D.F. CP 06400
TEL/FAX 5541-0006 Y 5541-7281

FECHA DE PUBLICACION
AGOSTO DEL 2003 *EDICION CATORCENAL*

PRE-PRENSA DIGITAL
SERVICIOS FOTOTIPOGRAFICOS, S.A.
TEL. 5544-7340

IMPRESION
CORP. INDUSTRIAL GRAFICA, S.A.de C.V.
FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA
HUITZILAC, MOR CP 62510

CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO Y TITULO ANTE SEGOB
Exp.1/432 "99"/14757 No. 7705 y No. 11069
20/MARZO/2000

CERTIFICADO DE RESERVA DE TITULO INDA
No 04-2001-0820141 03600-102 20/AGOSTO/2001

PUBLICIDAD: TELS.: 5541-0006 y 5541-7281

DISTRIBUCION EN D.F. Y ZONA CONURBADA
UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero No. 50
México, D.F. por medio del
EXPENDIO EVERARDO FLORES Y HNOS.
Serapio Rendón 87 México, D.F.

DISTRIBUCION FORANEA
CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87
México, D.F.
DISTRIBUCION EN CENTROAMERICA
COMERCIAL LAS AMERICAS COMMERCE S.A. DE C.V.
Magdalena 35
Col Narvarte, México D.F.

CORREO ELECTRONICO
conexionmanga@hotmail.com
conexionmanga@tutopia.com
Copyright '99

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

DIRECTOR GENERAL
ARNULFO FLORES MUÑOZ
arnulfofm@hotmail.com

DIRECTOR DE CONEXION MANGA
MIGUEL ANGEL RUIZ LOPEZ

ASISTENTES DE LA DIRECCION
ROMY VILLAMIL/JORGE HERNANDEZ

REDACTORES
ADALISA ZARATE
ROMY VILLAMIL
CARLOS ANDRES MARTINEZ
JORGE HERNANDEZ LOPEZ
ARTURO VAZQUEZ CEJA "LOBO"
JOSE M. SAUCEDO
ALDO GOMEZ
ANA LUISA ESPINOSA
FERNANDO MARTINEZ

CORRESPONSAL EN TIJUANA B.C.
CLAUDIA FLORES VALDOVINOS

PORTADA DE LA SAGA "Titulo Largo..."
EDGAR MANJARREZ

GUION Y DIBUJO
EDGAR MANJARREZ

CALIDAD COLOR DIGITAL
A. DAVALOS Q.

FOTOGRAFIA
ALDO "DANTE" GOMEZ

DISEÑO GRAFICO DIGITAL
VICTOR MANUEL ALATORRE C.
LAURA O. BARCENA VILLALBA
ByN: MARTHA A. GARCIA DE LA ROSA

CORRECTOR DE ESTILO
DELFINA FUENTES

ASISTENTE ADMINISTRATIVO
LAURA A. OSTOA CADENANES

COORDINADOR EDITORIAL
JUAN A. FLORES V.

Bakuretsu Hunters 28

Editorial

Desde que recuerdo, la petición general por parte de los lectores de esta revista era unánime: ¡La revista se llama Conexión Manga, no Conexión Cómic! La mayoría de ustedes nos pedía a gritos eliminar por completo al cómic y las series de TV estadounidenses. Desde que se nos pasó la batuta, hemos tratado de complacerlos y a partir del número 71 hemos eliminado paulatinamente esas secciones para dar paso única y exclusivamente al manga, como ustedes lo han pedido. Claro que seguiremos hablando de algunos trucos,videojuegos, cómics y algunas películas, pero sólo cuando tengan alguna relación con el anime. (Los trucos de los videojuegos de Yu-Gi-OH! y el cómic de Gamera, por ejemplo), o cuando sean estrenos de interés general: (El Sr. de los Anillos). Tal vez unos cuantos hayan resentido este cambio, pero amén de atender a la inmensa mayoría, ya tenemos plataformas especializadas para esos campos: desde hace ya casi un año aparece en puestos de revistas Bajo Control, especializada en videojuegos y para los amantes del cómic tenemos "¡Cuaz! Cómics y +", publicación enfocada precisamente al cómic "Made in U.S.A" . Espero que estos cambios les agraden y sean para bien de todos. Muchas gracias por sus sugerencias y apoyo .

Les aviso que pronto inauguraremos más secciones de interés para ustedes y les adelanto que próximamente tendremos dos especiales: uno dedicado al género de horror en el anime, y otro, dedicado a las mismísimas CLAMP. ¡Sí! ¡Las míticas creadoras de CC Sakura y Guerreras Mágicas! Así que ahí sabrán sobre Angelic Layer, Wish!, Clover y demás obras. Si todo sale bien y el tiempo nos lo permite, pronto los tendrán en sus manos.

Bueno, en este número les preparamos un agasajo visual con dos excelentes animaciones: Love Hina y Soul Taker, esta última ya disponible en México. También revisamos el manga de Kare Kano e inauguramos una sección: Tesoros Enterrados, donde reseñaremos animaciones algo antiguas, pero demasiado buenas como para ignorarlas y la estrenamos con la reseña de Martian Sucessor Nadesico, un clásico de Kia Asamiya. Pero ya no les cuento más, los dejo porque se acaba el espacio. Chamacos, recuerden el sagrado mantra del hermano Lobo y a ritmo de ¡Otaku por siempre! iniciemos nuestra lectura.

ROMY VILLAMIL
Sidney_losstarot@hotmail.com
JORGE HERNANDEZ
hunterhawk@tutopia.com

PD: ¡Abrimos nuevo e-mail!: conexionmanga@tutopia.com
También pueden dirigir sus cartas a nuestro e-mail tradicional (conexionmanga@hotmail.com)

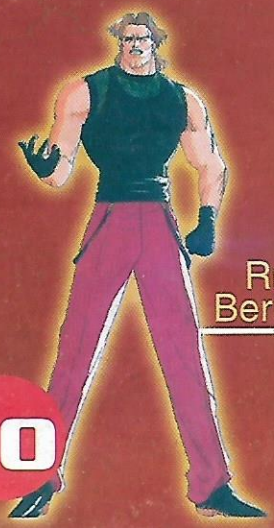
Gracias.

Soul Taker 4

Love Hina 2

CONTENIDO

2 Love Hina
4 Soul Taker
7 La Saga "Titulo Largo..."
17 Galería
18 Diccionario Para Otakus IV Parte
20 Rugal Bernstein Archivos KOF
22 Kare Kano
24 Buzón
25 Nadesico
28 Bakuretsu Hunters
30 Nube



Rugal Bernstein 20

EL ENCANTO DE LOVE HINA

El Anime

Por GOJI

Parece ser que cada determinado tiempo aparece una serie cuyo tema principal es un chavo tonto rodeado por hermosas jóvenes que están loquitas por sus huesos. Series de anime como Tenchi Muyo o Nadesico son un claro ejemplo de esto. Por supuesto, ahora Love Hina se une a esta lista.

En 1999 el mangaka Ken Akamatsu publica por parte de Kodansha Ltd. el que se convirtiera en su manga más exitoso hasta el momento: Love Hina, mismo que a pesar de contar con una trama ya muy gastada (perdedor acosado por chicas bellas) no evitó que se convirtiera en un gran éxito entre los otakus. No es difícil adivinar por qué Akamatsu juega con fórmulas ya probadas, jóvenes bonitas, ligeras de ropa -a veces sin ropa-, una trama ligera y llena de enredos y bromas sexuales; eso sin contar con que cada uno de los personajes está dotado de una atractiva personalidad, lo cual aseguraba el éxito de este manga, al grado de que pronto su popularidad traspasó las fronteras japonesas, repitiendo el éxito en Europa, Norteamérica y, por supuesto, Latinoamérica. Love Hina llegaría para quedarse.

Naturalmente un manga tan popular como Love Hina pronto tendría una contraparte en anime y así TV Tokio y Xebec crearían una serie de veinticuatro capítulos que comenzaron a proyectarse en la TV nipona en abril del 2000, con ciertas variantes, pero respetando el espíritu original del manga de Ken Akamatsu. Aunque es justo decir que muchas de las situaciones "picantes" que dieron su popularidad al manga se perdieron, quizás para que el anime no fuera tan "hentai" y pudiera transmitirse en T. V.

HISTORIA

Básicamente, el anime de Love Hina tiene la misma historia que el manga: Keitaro Urashima, estudiante fracasado, ha intentado por dos años ingresar a la Universidad de Tokio para cumplir una promesa que hizo con una niña hace 15 años –ir a la Universidad de Tokio juntos- Por desgracia, ha fracasado en TODOS sus intentos y ahora, a sus veinte años (en el manga tiene 19), Keitaro se encuentra sin casa y buscando un empleo para poder costearse sus estudios.

Intentando buscar un lugar donde vivir, Keitaro llega a Hinata Inn, una casa de huéspedes administrada por su abuela, sólo para encontrarse con que su abuela se ha retirado para viajar por el mundo, dejando a Keitaro a cargo de Hinata Inn, lo cual parece ser la solución ideal para Keitaro, ya que esto le proporciona alojamiento y trabajo a la vez. Sólo que hay un pequeño problema: Hinata Inn no es precisamente una casa de huéspedes sino ¡un dormitorio exclusivo de señoritas!

Entre las inquilinas de Hinata Inn está Naru Narusegawa, la cual se opone terminantemente a que Keitaro sea el administrador, pero un malentendido hace pensar al resto de las inquilinas que Keitaro es un estudiante de la Universidad de Tokio, por lo que deciden aceptar al chavo como administrador… aquí es donde comienza la diversión.

Hasta esta parte todo es similar al manga y, sobre todo, se respeta la personalidad de los personajes principales. Keitaro es un tarado y despistado que no se atreve a confesar sus sentimientos a Naru, la cual sigue siendo muy agresiva, pero muy dulce y tierna en el fondo.

Por su parte, la personalidad del resto de las inquilinas de Hinata Inn sigue igual. Shinobu sigue siendo una dulce y tímida niña; Kaolla es la hiperactiva "científica loca" del grupo, Mitsune es la chava destrampada que busca sacar provecho de todo y de todos y Motoko es la chica de aspecto duro que sólo parece buscar ser la mejor kendoka de Japón.

Los cambios vienen en la presentación de las historias en los capítulos. A diferencia de otros mangas como Dragon Ball en donde la historia es prácticamente calcada del manga, en Love Hina se podría decir que se narra una historia "paralela" a la del manga en donde muchas situaciones del manga no aparecen en el anime e incluso en la versión animada de Love Hina presenta historias "originales" que no aparecen en el manga.

Por poner un ejemplo claro, en el primer capítulo del manga Keitaro conoce a todas las inquilinas de Hinata Inn y en el anime Shinobu no es inquilina de Hinata Inn hasta el segundo capítulo y Motoko se encuentra con Keitaro hasta el tercer capítulo.

Después de los seis primeros episodios de TV que más o menos tienen relación con el manga, comienzan a proyectarse capítulos que poco o nada tienen que ver con el manga, como aquella historia en que Naru se vuelve una popular Idol. Se llega a grados de fantasía tal, que incluso se incluye una pelea a muerte entre Motoko y ¡una tortuga robot gigante!

Otro detalle que diferencia al manga del anime es que en la versión animada se incluyen personajes que nada tienen que ver con el manga (ni siquiera aparecen). Entre ellos estan: Amalla (hermana mayor de Kaolla que va a buscarla), (Tai Chi, amiga de Shinobu de la escuela que parece estar obsesionada con el maquillaje), y otras más. Pero las inclusiones más significativas son, sin duda: Mei, hermana menor de Naru y que desea que ella vuelva a casa y Sakata, compañero de Naru, que quiere conquistar su corazón.

Por suerte, entre quitar y poner personajes, los productores del anime de Love Hina no se olvidaron de incluir a Mutsumi Otohime, quien a fin de cuentas fue la niña con la que Keitaro hizo la promesa y quien al crecer se convertiría en la más dura rival de Naru para conquistar el corazón del chavo. Aunque desgraciadamente Mutsumi, después de aparecer en el capítulo seis de la serie, no vuelve a salir sino hasta el capítulo 19, lo cual resta buena parte del triángulo amoroso entre Keitaro, Naru y Mutsumi.

Como ya se mencionó, las escenas picantes son reducidas, aunque no se suprimen los baños termales de las chavas. No hay desnudos, pero no faltan escenas en donde Keitaro se pasa de mano larga con las chavas recibiendo su merecido, por supuesto.

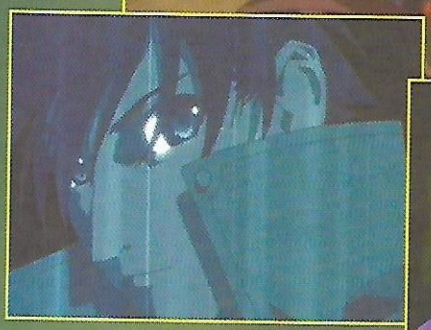
A pesar de las marcadas diferencias que tal vez a más de un fan del manga no terminaron de agradarle, lo cierto es que el anime de Love Hina es, ante todo, una divertida historia de amor y sus personajes, al cobrar vida animada, adquieren una calidad humana que es fácilmente transmitida al público.

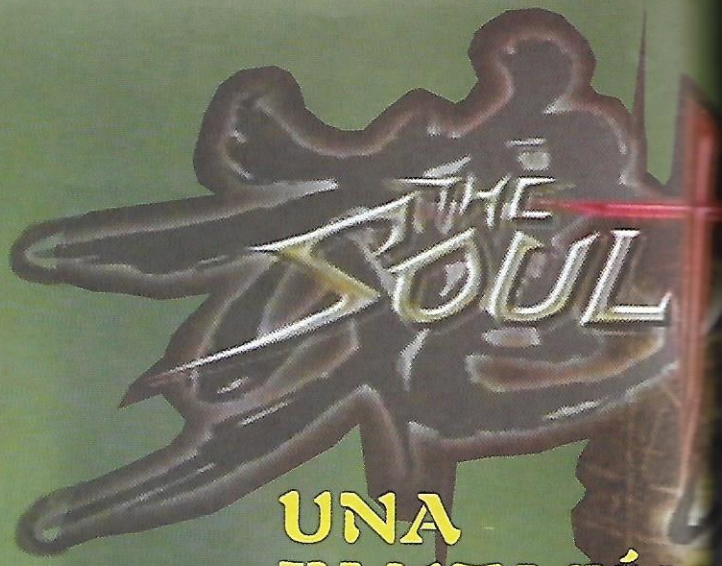
Ambos, tanto el anime como el manga, son muy disfrutables y además es interesante ver dos versiones de una misma historia.

Cuando el anime llegó a su fin, el manga aún seguía publicándose, razón por la cual se decidió continuar con la historia animada a través de especiales, (como el especial de Navidad) y una serie de OVAS donde se rediseñó a los personajes y, una vez más, se tomaron libertades con la historia de Ken Akamatsu. ¿Respetarán el final? Como sea, de los OVAS de Love Hina hablaremos más adelante.

Por último, aunque sería maravilloso poder ver Love Hina en nuestro idioma, esto de momento parece algo imposible, ya que ni siquiera los canales de cable parecen interesados en esta serie. En fin... si tienen la oportunidad de ver algún capítulo de Love Hina, disfrútenlo, así se darán cuenta de por qué esta serie se ha vuelto tan popular alrededor del mundo.

© Ken Akamatsu/TV Tokio/Xebec.





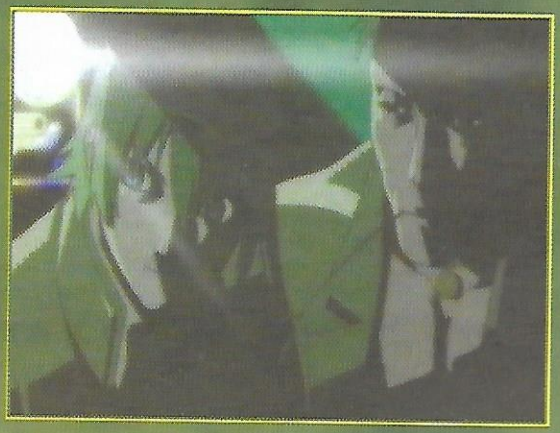
UNA FANTASÍA

El género de mechas es, sin duda, uno de los más populares entre los otakus. Miles de personas adoran a los gigantescos robots que destruyen a diestra y siniestra en medio de sus espectaculares batallas. En esta ocasión nos adentraremos en el oscuro y tecnificado mundo de The Soul Taker, una sorprendente animación llena de acción y mucho misterio que, estoy segura, será del agrado de los fans.

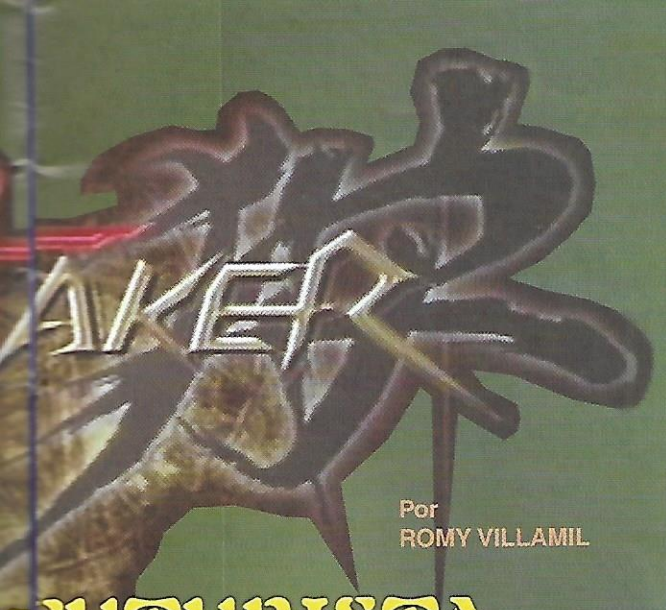
¿QUIÉN SOY YO?

Nuestra historia se desarrolla en un mundo tecnificado y caótico (el mundo decadente y cyberpunk mostrado en obras como Ghost in the Shell y Bubblegum Crisis). Nuestra primera escena no puede ser más dramática: el joven Kyosuke Datte es apuñaleado y herido de muerte por su propia madre quien, antes de morir, pide perdón a su hijo. Al entierro de ambos acude una bella jovencita quien exhuma la tumba de Kyosuke. Sin embargo, la tumba está vacía; y tras una estruendosa salida, Kyosuke emerge de entre la tierra vivo y semiinconsciente. Cuando vuelve en sí, se encuentra en el apartamento de la chica, quien amorosamente cura sus heridas y le restablece. Maya Mizaki es su nombre y durante el tiempo de estancia en casa de Maya, Kyosuke se pregunta una y otra vez por qué su madre trató de asesinarlo. La herida fue mortal y Kyosuke debería estar muerto; sin embargo, vive.

Cuando Kyosuke ya se ha restablecido,va al cementerio a visitar la tumba de su madre y su sorpresa es mayúscula al encontrar en el cementerio a un tipo psicópata vestido de médico, quien le ataca con saña y le interroga acerca de su hermana a la cual –según él- quiere de vuelta. Kyosuke, confundido, le dice que no sabe de qué rayos habla. (Hasta donde él recuerda, jamás tuvo hermanas). El Doctor (que nunca revela su nombre) le ataca con sus bisturíes e hipodérmicas (al más puro estilo Doctor Jiggles) y cuando Kyosuke está a punto de ser vencido aparece en escena un misterioso hombre llamado Shiro Mido, quien defiende a Kyosuke. Éste último, confundido, no sabe si correr o quedarse ahí a pelear. En medio de la trifulca, la pequeña ayudante del doctor (una curiosa niña vestida de enfermera) aparece y le notifica al Doctor que la hermana de Kyosuke ha sido raptada y que Kirihara se les adelantó. Conmocionado por la noticia, el doctor pone pies en polvorosa, advirtiendo que no será la última vez que se ven.



De vuelta en casa de Maya, Kyosuke y Shiro descubren que ha sido raptada. Kyosuke está hecho un mar de dudas: ¿Por qué sobrevivió a la muerte?¿Quién era el orate que lo atacó en el cementerio? ¿Quién es Kirihara? ¿Por qué Kirihara raptó a Maya? Shiro es quien resuelve una a una sus dudas: el Doctor es un mutante, parte de un misterioso hospital cuyos propósitos no son bien intencionados. Kirihara es una poderosa organización internacional, no una persona. La razón por la que Maya fue raptada es porque es la hermana de Kyosuke y Kirihara está interesada en ella y él sobrevivió a la muerte porque no es un humano común. Lejos de despejar sus dudas, las respuestas aturden más a nuestro protagonista. Shiro, sin inmutarse, entra al equipo de cómputo de Maya para saber más de ella. Al leer su diario (virtual, por supuesto,) ambos se enteran de que Maya no era una humana, sino una "flicker" (término usado en la serie para denominar a las réplicas humanas artificiales. Algo como clones, pues) y que ella estaba consciente de su estado. Maya en sí no es hermana de Kyosuke, sino una parte de su esencia esparcida en varias fracciones alrededor del mundo. Sin embargo, eso no es impedimento para que Kyosuke decida ir a rescatarla de las garras de Kirihara, pese a las advertencias de Shiro: "Ella no es tu hermana. Sólo es parte de una esencia. Únicamente es una Flicker." Kyosuke haciendo caso omiso, va a las instalaciones de Kirihara donde el cuerpo de Maya está siendo sujeto de una serie de crueles experimentos. Kyosuke lo sabe: de alguna manera tiene un lazo telepático con ella y sabe exactamente dónde está. Antes de entrar, Shiro entrega a Kyosuke un arma electromagnética (muy parecida a las de Star Wars) para defenderse. Por supuesto, el asalto a los laboratorios no es fácil, y menos aún cuando el Doctor Psicó-



Por
ROMY VILLAMIL

FUTURISTA

pata los va persiguiendo. La batalla no tarda de darse: por un lado están las fuerzas de choque de Kirihara y por otro, el doctor. En medio de ambos fuegos, Kyosuke y Shiro se defienden como pueden y la encargada del proyecto le dispara a Kyosuke. Herido de muerte, Kyosuke busca algo para sobrevivir, un arma, lo que sea, y, como decían en Witchblade, lo que encuentra es infinitamente más maravilloso…

La estructura se cimbra, el laboratorio retumba y una enorme bioarmadura con terribles alas demoníacas aparece. Es Kyosuke quien se ha transformado en una terrible máquina de destrucción: The Soul Taker. En esa forma Kyosuke es casi invencible y no le cuesta trabajo acabar con la base de Kirihara; mas para su desgracia, la doctora encargada del experimento ha huido con Maya. Ahora tendrá que buscarla junto con Shiro. Su siguiente paso es buscarla y la pista parece estar en un parque de diversiones próximo a estrenarse el cual está decorado al estilo del período Edo. Shiro decide no acompañar a Kyosuke y éste se las ve negras para vencer todos los obstáculos que se le ponen enfrente. Para cuando por fin se topa frente a frente con la doctora encargada del proyecto, ésta le dice que Maya ha muerto y que él es el próximo sujeto a experimentación. Kyosuke, enfadado, se convierte de nuevo en Soul Taker y tras un colosal enfrentamiento con un gigantesco robot con forma de samurai, se va de ahí en busca de su hermana. Pero el cuento no acaba aquí, aún quedan muchas dudas: ¿qué clase de mutante es él? ¿Cuál es el propósito de los mutantes del hospital? ¿Qué son los flickers y quién los creó? ¿Por qué Shiro ayuda a Kyosuke? (De entrada, ¿quién es?). ¿Por qué Kirihara quiere a Runa, la hermana de Kyosuke? ¿Quién está detrás de todo este embrollo? Las respuestas sólo las tiene el tiempo, y Kyosuke tendrá que descubrirlas poco a poco con mucho dolor de por medio.

¿EN QUIÉN PUEDO CONFIAR?

La pregunta es la base de este anime que posee en su haber un estilo único: largas y lentas escenas de vitrales con colores llamativos, un diseño de personajes muy lánguido basado en altos contrastes, violentas escenas y bizarras secuencias animadas. Esta serie, creación de la famosa Tatsunoko Pro (Gatchaman) nos lleva a un mundo tecnificado donde la narrativa es extraña y onírica, ahí nada es lo que parece.

Lo genial de esta serie es, sin duda, el peculiar acabado al alto contraste en los personajes, el ambiente cyberpunk, la música de fondo y los efectos de animación por computadora, que son mínimos, pero bien colocados. Lo malo es que la historia de repente resulta un tanto confusa y hay que verla dos veces para captar bien el núcleo del asunto. Otro factor son los mechas: todos ellos extraños y curiosos, aunque el diseño de Soul Taker inmediatamente nos remonta a los Evas de Neon Genesis. El doblaje fue hecho en México y, aunque no es el mejor trabajo de doblaje hecho en anime, al menos es mucho más agradable que el espantoso acento de los españoles, estarán de acuerdo conmigo (aunque los españoles peguen el grito en el cielo). Por otro lado, está el tema central de Soul Taker: ochentero a más no poder, el tema con el que ensalza la transformación de Kyosuke rompe mucho con el clima de decadencia y opresión que ofrece la serie.Y como ya sé que muchos estarán pegando el grito de: "OK, sí, está muy bonito, pero, ¿DÓNDE LO CONSIGO?, les informo que está disponible en español y en nuestro país ¿Cómo conseguirlo? ¡Lee el artículo de la página siguiente y entérate! Por el momento me despido y espero sus cartitas a nuestra redacción. Se portan bien.

SOUL TAKER FICHA TÉCNICA

Creado por: Tatsunoko Pro
Productores: Kohei Kawase, Soichi Yoshida, Michiko Suzuki
Director de la serie: Akiyuki Shinbo
Director de animación/ Diseño de personajes: Akio Watanabe
Diseño de Soul Taker: Kenji Hayama
Director de Arte: Junichi Higashi
Director de fotografía: Masahiko matsuyama
Editor: Kazuhiko Seki
Música: Kou Utani
Distribuida por: Pioneer

Imágenes© Tatsunoko/Pioneer

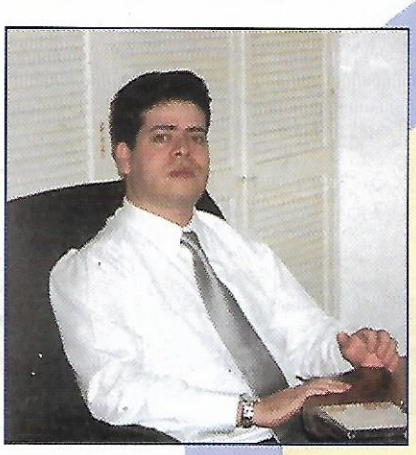
TOWERS ENTERTAIMENT

ANIME A TU ALCANCE Y EN TU IDIOMA

Por ROMY VILLAMIL

Muchos lectores se quedan con la duda cuando reseñamos algún anime poco conocido en esta revista, pues pocos pueden conseguirlo en copia, ya no hablemos de original (un buen ejemplo es Soul Taker, ¿no?). Este problema ha sido uno de los impedimentos más grandes para el crecimiento de la cultura otaku en nuestro país. Bueno, pues se acabó esa traba. Ha surgido en nuestro país una compañía dedicada a traer anime a nuestro país y en nuestro idioma. Su nombre: Towers Entertainment.

Esta compañía fue fundada hace apenas un año y su director, el Sr. Sergio Hernández Torres, nos habló acerca de ella: "Towers Ent., surge como una opción para el público infantil y juvenil que es aficionado al anime, pero que por falta de recursos no puede pagarse un anime original japonés y recurre a la piratería. Las empresas de video no contemplan el anime como negocio y creen que no es una veta explotable. Sin embargo, el público aficionado al anime existe y para ellos es que surge esta compañía."



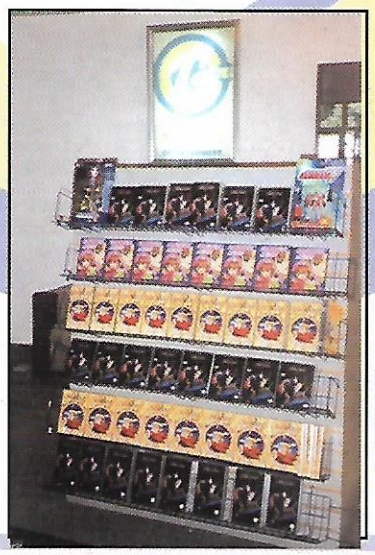
"Nosotros traemos el material doblado y fabricado en México con el permiso exclusivo de las proveedoras. En este momento tenemos el permiso de Sunrise, Pioneer, Pierrot y Toei. Nos enfocamos a películas, OVAS y Cartoons, más que a capítulos de las series. Nuestro primer lanzamiento es Soul Taker y Card Captor Sakura: La Carta Sellada. Éste último fabricado por Intertrack, quien también dobló Soul Taker. La ventaja de nuestros videos es que son totalmente lícitos y originales, fabricados en México. Nuestros DVD´s son región 1 y 4, así que pueden ser leídos perfectamente. Están digitalizados, garantizados, sellados y remasterizados totalmente para su completa lectura. Son compatibles con DVD Rom."

Ubicada en la colonia Roma, Towers Ent. apuesta por una calidad excelsa en su producto: las carátulas de los DVD´s son mejoradas en relación a las japonesas y en el disco se incluyen los extras de cada título con una presentación optimizada. Aparte de su excelente presentación, su precio es bastante accesible: cada DVD oscila entre $150 y $200, también los hay disponibles en VHS. Lo mejor de todo es que no tienes que ir a carísimas tiendas donde todo te sale en un ojo de la cara: puedes pedirlo en tu video club favorito. Si no lo tienen, ¡pídelo! Eso motivará a que más gente como tú impulse la entrada de anime legal en México.

"Es muy importante que pidan el anime en los videoclubes" –señala Sergio-, "Que nos den sus sugerencias, ya que si conocemos sus peticiones, nosotros podemos negociar con Japón, conseguir la licencia, mandar a doblaje y procesar el video. Si ustedes no hablan, nosotros no sabremos qué es lo que quieren ver. Sólo contemplamos anime normal y no hentai, ya que el hentai es un género algo problemático: todo título pasa por revisión de RTC, quien clasifica el video, y la clasificación que se daría al hentai sería "CC" (sólo para adultos) con lo cual el mercado disminuiría. Sin embargo, el resto de los géneros del anime está a disposición."

Actualmente, puedes encontrar Soul Taker en los videoclubes, Comicastle y algunas tiendas del D.F. Fuera de la capital se distribuye a cualquier parte de provincia y a Centroamérica. Los siguientes títulos a salir por parte de Towers Ent., son los siguientes:
Dragon Ball GT: The Movie, G-Saviour, Dual!, Nazca, Betterman, Neon Genesis Evangelion y muy probablemente la Saga De Hades.

Es muy importante que ustedes, como otakus, tomen en cuenta el enorme esfuerzo que se está haciendo por traer anime original a nuestro país. Recuerden lo dicho hasta el cansancio: la piratería nos daña y mucho. Japón no quería hacer la saga de Hades precisamente por eso, ¿lo recuerdan? Si ustedes no consiguen las cosas originales, la plataforma del anime en México se caerá por no ser productiva, ya que Japón no invertirá en un país que piratea sus productos. (De hecho, ya vi por ahí Soul Taker en copia… ¡no lo compren en copia, porfa!). Sabemos que el asunto de la piratería es tremendo y que se trata de un tema cultural y de corrupción, pero créanme, de no comprar su producto original, estarán mermando todo el futuro de su querida afición. Antes existía el pretexto de que el anime original era caro, escaso y en japonés. Ahora con Towers, ¿cuál es el pretexto?



TOWERS ENTERTAINMENT
Calle Durango #7-4 Col. Roma C.P. 06700
México, D.F.
Tel. 5514- 6326
www.towers-entertainment.com.

¡TOWERS ENTERTAINMENT TE REGALA UN PÓSTER DE SOUL TAKER!

A todos nuestros lectores que envíen un e-mail a Towers Ent., mencionando tres de los próximos proyectos de esta compañía, se les obsequiará un póster de Soul Taker: ¡APRESÚRENSE! ¡Los primeros 50 lectores serán los que reciban su póster!
(Nota: La página aún está en construcción. En la página de entrada hagan clic en el buzón para enviar el e-mail).

LA SAGA
Título Largo Para
un Cuento Corto
de Una Chica Enamorada
Saga
1 de 1

EL VIAJE DE CHIHIRO

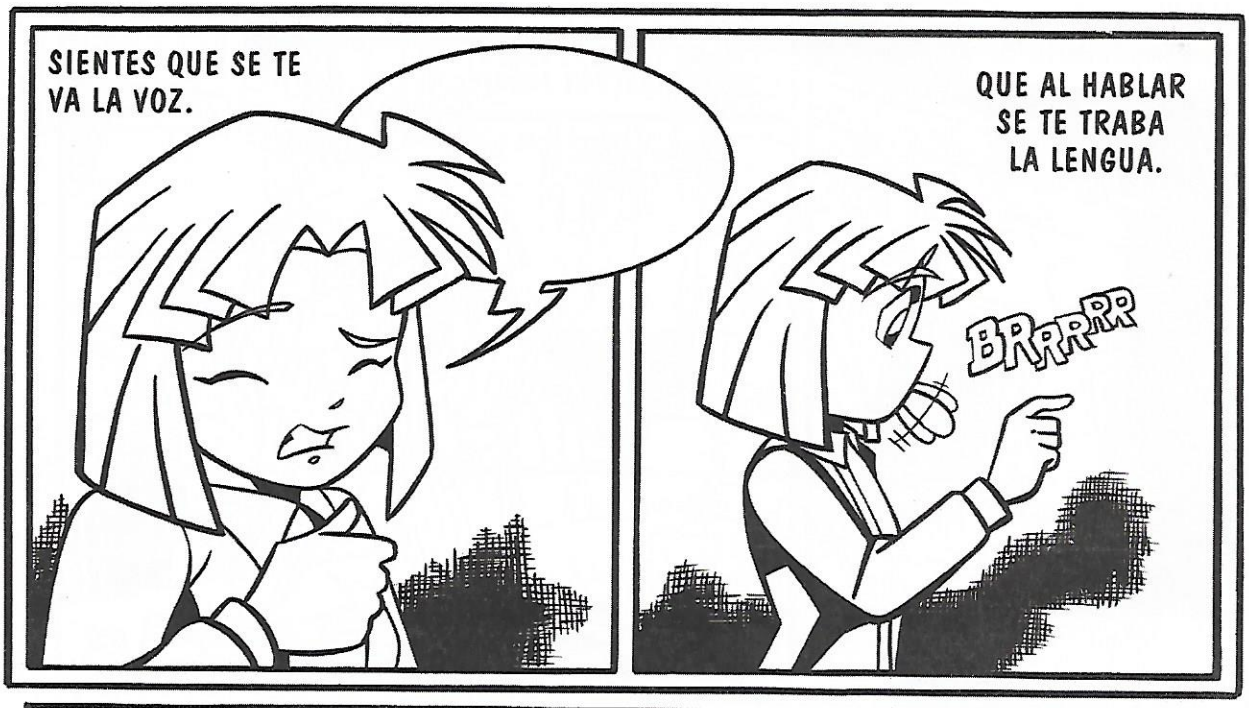
y NuVisión te invitan a la premiere del anime más premiado de la historia

Las primeras 20 personas que se presenten en nuestras oficinas, de 12 a 3PM, el día 22 de agosto con este número de Conexión Manga se llevarán un pase doble para la premiere de esta película

A VECES NO ES FÁCIL...
PODER EXPRESAR TUS SENTIMIENTOS.
Y MUCHO MENOS CUANDO EL MUCHACHO QUE TE GUSTA...

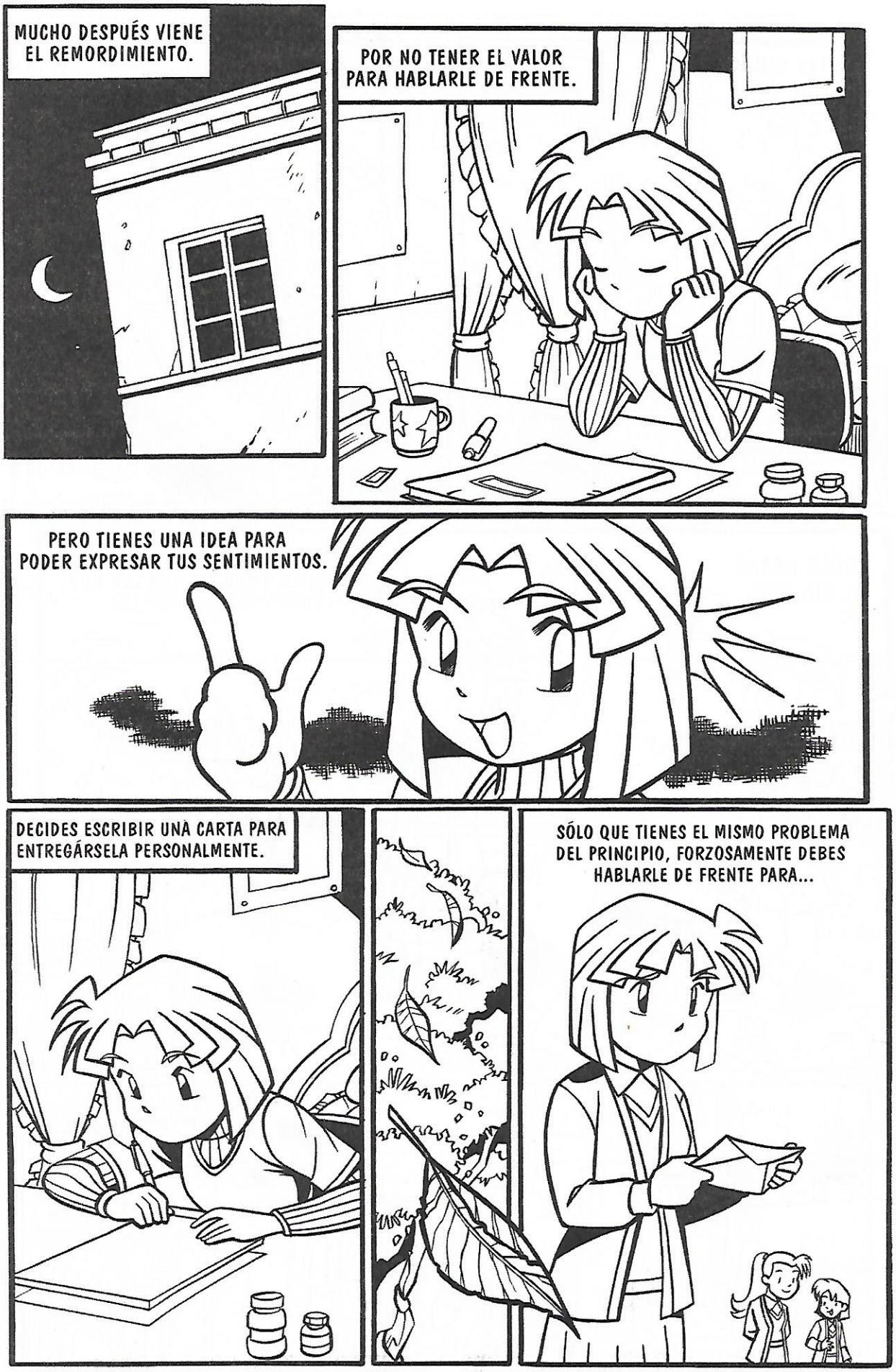
TÍTULO LARGO
PARA UN CUENTO CORTO DE UNA CHICA ENAMORADA

HISTORIA Y ARTE: EDGAR MANJARREZ M.


SIENTES QUE SE TE VA LA VOZ.
QUE AL HABLAR SE TE TRABA LA LENGUA.
BRRRRR

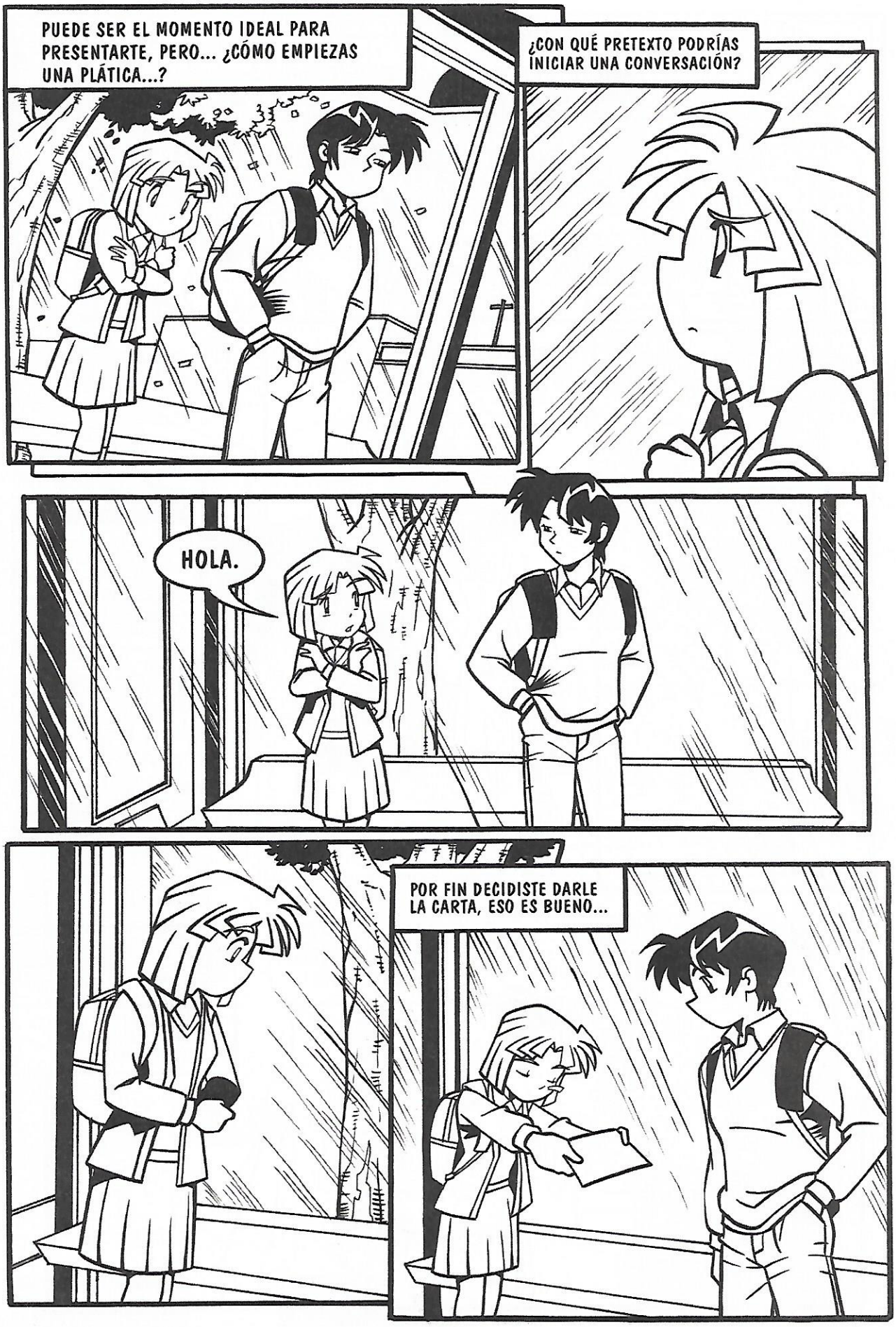
Y SÓLO HARÁS EL RIDÍCULO.
CREES QUE ÉL TE VERA COMO MUY INMADURA O QUE PATICIPAS EN UNA CARRERA DE CARACOLES.

AL FINAL HACES UNA RETIRADA ESTRATÉGICA.


MUCHO DESPUÉS VIENE EL REMORDIMIENTO.
POR NO TENER EL VALOR PARA HABLARLE DE FRENTE.
PERO TIENES UNA IDEA PARA PODER EXPRESAR TUS SENTIMIENTOS.
DECIDES ESCRIBIR UNA CARTA PARA ENTREGÁRSELA PERSONALMENTE.
SÓLO QUE TIENES EL MISMO PROBLEMA DEL PRINCIPIO, FORZOSAMENTE DEBES HABLARLE DE FRENTE PARA...

ENTREGAR TU CARTA.
NUEVAMENTE TIENES MIEDO Y CREES QUE SÓLO... VAS A HACER EL OSO...
POR QUE TE VEA MÁS INMADURA DE LO QUE YA TE SIENTES.
USARÁ LA CARTA PARA BURLARSE DE TI.
O TE DIRÁ: "NUNCA LLEGARÁS A SER COMO SOR JUANA INÉS DE LA CRUZ".
NUEVAMENTE TE RETIRAS AUTODERROTADA.

AL FINAL DE LAS CLASES TE RESIGNAS A QUE NUNCA PODRÁS HABLARLE DE FRENTE.
TE SIENTES MUY MAL Y PIENSAS EN QUÉ OTRA COSA PODRÍA SALIR MAL...
BRODMM
AL PARECER NO PENSABAS QUE LA TORMENTA FUERA UNA DESGRACIA.
ESTÁS ATRAPADA EN UNA PARADA DE CAMIÓN, EMPAPADA Y CON FRÍO, PERO TE DAS CUENTA DE ALGO...
NO ERES LA ÚNICA PERSONA EN LA PARADA...
QUE SE REFUGIA DE LA LLUVIA.


PUEDE SER EL MOMENTO IDEAL PARA PRESENTARTE, PERO... ¿CÓMO EMPIEZAS UNA PLÁTICA...?
¿CON QUÉ PRETEXTO PODRÍAS INICIAR UNA CONVERSACIÓN?
HOLA.
POR FIN DECIDISTE DARLE LA CARTA, ESO ES BUENO...

PERO SALIR CORRIENDO EN MEDIO DE LA TORMENTA, ESO SÍ QUE ESTÁ MAL.
SOBRE TODO PORQUE TE DIO UNA GRIPE QUE TE MANDÓ A LA LONA POR UNA SEMANA.
PERO SABES QUE TODO VALIÓ LA PENA...
CUANDO EL MUCHACHO QUE TE GUSTA POR FIN TE HABLA.
HOLA.
OYE, SOBRE LA CARTA QUE ME DISTE...
¡SOLAMENTE VENÍA EL SOBRE VACÍO.!
NOTA MENTAL: CUANDO ESCRIBAS UNA CARTA ASEGURATE DE QUE REALMENTE ESTE DENTRO DEL SOBRE.

GALERÍA blanco y negro

¡Ahí está! Para que no digan que uno no piensa en aquellos que mandan sus dibujos a escala de grises, tomen toda una galería de arte a puro lápiz y tinta. Si notan la ausencia de dibujos de Sakurita, es porque el buen Goji rapta esos dibujos y con ellos adorna la pared de su cuarto. Por mi parte, rapto los de Touya y Yukito, los exhibo en la galería y luego me los quedo. ¡Ja! ¡Tengo el poder para ello! (OK, necesito unos calmantes...) Chequen estas obras de arte:

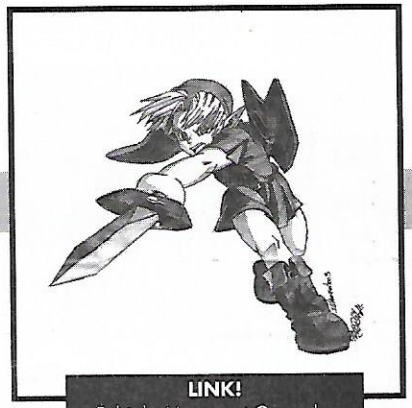
LINDA DIOSA
Shanti Shinchiri Torres
Morelia, Mich.

CHICA BLADES I
Maribel Antonio Flores
Iztapaluca, Edo. de Mex.

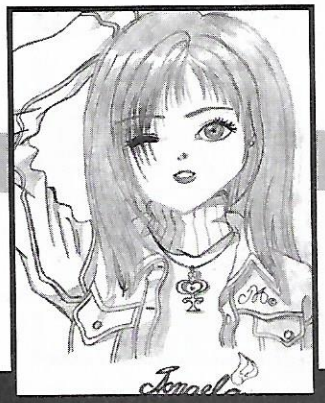
CHICA BLADES II
Erick Jesús Piña Chavez
Durango Dgo.

TOUYA Y KERO
Lisa Farfán Moreno
México D.F.

NUBE
Juan Carlos Ramírez Carrera
San Luis Potosí.



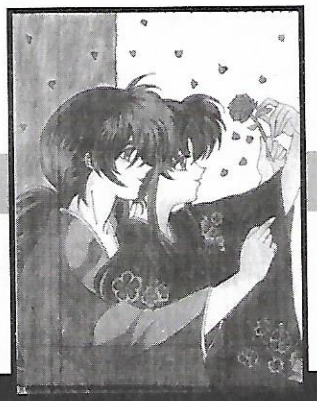
LINK!
Fabiola Monserrat Camacho Félix
Tepic, Nayarit.



ANGELA
Quetzal Hernández Vargas
Rosarito, B.C.

YUKITO TSUKISHIRO
Marisol Aguilar
Xochimilco. D.F.

SYDNEY LOSSTAROT
Jorge Flores Justo
Manzanillo, Col.



KENSHIN Y KAORU
A, Elizabeth J. Arraquivel
México D.F.

DICCIONARIO PARA OTAKUS

Por Juan Hernández

I

ILLUST-SHUU: En inglés "Ilustration collection". Son los art books, pero en ediciones de lujo. Generalmente las ilustraciones son de algún artista en particular.

IMAGE ALBUM: Son compact discs con música basada en mangas o anime. Los discos oficiales se llaman de la misma forma que su manga y se les conoce como "manga disc".

J

JIDAIMONO: Subgénero del shonen manga ubicado en la época feudal del Japón. En su mayoría narra historias de samuráis. Ejemplos: Rurouni Kenshin, Lone Wolf and Cub, etc.

JOSEI MANGA: Manga dirigido a mujeres a partir de los 20 años, particularmente a amas de casa y a las OLs (Office ladies, oficinistas). Este género es muy degradado en el Japón, pues aquí las mujeres son independientes y en el Japón aún existen costumbres bastante tradicionales respecto al cortejo hombre-mujer.

J-POP / J-MUSIC: Música japonesa contemporánea. No sólo se refiere a la música manga, aunque se incluya, sino a toda. Tampoco se refiere sólo al género pop, sino también rock, heavy, rap, música disco, etc.

Dentro del J-Rock se puede mencionar a Hide, Malice Mizer, X-Japan, Glay, L'arc~en~Ciel, Nanase Aikawa, Luna sea, Kamui Gackt, Pierrot y muchos otros excelentes artistas.

En el J-Pop está Megumi Hayashibara, Namie Amuro, Two Mix, Puffy, Judy and Mary, Hikaru Otada, TM Revolution, Cubic U.

K

KAIJU EIGA: Son las famosas películas de terror, monstruos y seres gigantes. Para que lo entiendas debes acordarte de la película "Godzilla", ésta era una kaiju eiga.

KAMI: Palabra japonesa que significa Dios o Diosa, se emplea con un tono de respeto hacia algunas personas destacadas del mundo manga y anime.

KANA: Son los alfabetos silábicos japoneses. Se dividen en dos: Hiragana y Katakana.

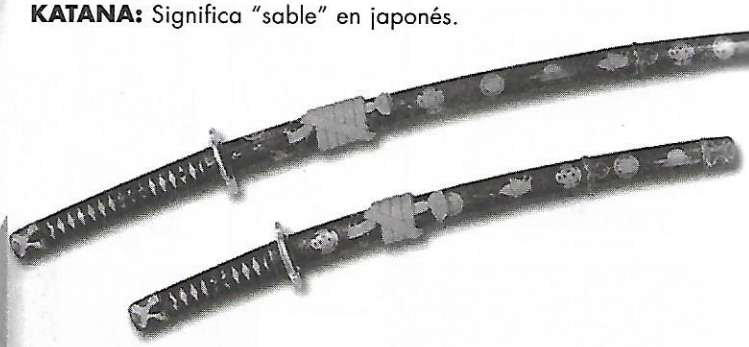
KANJI: Es el alfabeto ideográfico japonés, originariamente tomado de los chinos. Cada carácter Kanji significa una palabra.

KANJI JOYO: Lista que engloba los kanjis que se usan comúnmente, en total son 1932. Esta lista apareció algunos años más tarde que la lista de Tôyô Kanji, añadiéndole 95 carácteres nuevos y eliminándole 13. En la lista publicada por el gobierno japonés en 1946, son 1850 kanjis los autorizados para aparecer en periódicos y documentos oficiales.

KARA-SETTEI: Significa "Character Desing", o diseño de personajes. Esta palabra se usa para referirse a la realización gráfica de personalidades para el manga, anime, películas y juegos.

KASHIHONYA: Son las librerías donde puedes conseguir libros prestados con información sobre la animación o mangas. Funciona como las bibliotecas, pero los libros se alquilan.

KATANA: Significa "sable" en japonés.



KAWAII: Su significado es "adorable". Es un término muy usado por las chicas japonesas para señalar ciertas cosas que a ellas les parecen adorables, como un oso de peluche, ropa o una cajita de música. Los chicos lo usan para decir que una chica es linda, pero no lo usan demasiado pues suena poco varonil.

KID MANGA: Mangas enfocadas para niños pequeños.

KISS: Abreviación de Kissekae Set System. También FKiss. Programa que nació en Marzo de 1991 para ordenadores basados en NEC PC-9801VM2. Era un programa para vestir a muñecas, como se hace al cambiarles ropa a las muñequitas de papel o anteriormente a las muñecas de plástico, como las Barbies. Actualmente, este programa funciona con cualquier sistema de computadoras.

KOMA-MANGA: Son los recuadros y viñetas de los mangas.

KOMODORO MANGA: Kodomo en japonés significa niño. Se conoce así a los mangas para niños. El argumento y el estilo del dibujo es simple y sin muchas pretensiones, enfocado a niños entre 6 y 11 años, con historias en escenarios de robots y fantasía, aunque suelen tener inusuales niveles de violencia para los estándares occidentales.
Y aunque es manga para niños, han surgido títulos famosos que han capturado a lectores de todas las edades, como Astroboy, Doraemon, Pokemon y Hatori, el ninja.
El padre del Kodomo fue Osamu Tezuka con Astroboy (aunque hay quienes le clasifican también como padre del shonen, pero actualmente a dicho anime se le considera komodoro).

KUN: Se usa de la misma forma que el "Chan" para los chicos, pero también es usado por los adultos para decir que esa persona es menor de edad.

LADY'S COMIC: Es lo mismo que "Josei". Mangas para mujeres adultas, como amas de casa y oficinistas

LEMON: Se refiere a las escenas de sexo totalmente explícito, dentro de un manga, doujinshi, o fan fiction que no sea propiamente Hentai. La magnitud de estas escenas depende del autor.

LEMONADE: Otra forma de conocer al lemon.

LEMONISH: Nada de sexo gráfico, pero se menciona o se hace alusion a éste y es usado casi esclusivamente en el Yaoi.

LOANWORD: Son las palabras extranjeras que se incorporan al idioma japonés. El más usado es el inglés.

MAGICAL GIRL MANGA: Es un subgénero del shoujo manga en el que las heroínas luchan contra el mal con ayuda de artefactos mágicos. Estas heroínas suelen poseer magia ya sea por herencia o por elección divina. Las **"Magical Girls"** suelen vestir de colores pastel y la mayoría de las veces llevan una doble vida. El género fue creado desde los años setenta, perfeccionado por Naoko Takeuchi, con Sailor V, y llevado a la cumbre por CLAMP en su serie de Magic Knigth Rayearth. Algunos son: **Sailor V**, **Sailor Moon**, **Card Captor Sakura**, **Corrector Yui** y **Cutey Honey**.

MAHOKKA: Palabra japonesa con la que se denomina al género de las **"Magical Girls"**.

MANGA (man-ga): Término usado por primera vez en 1814 por el pintor y grabador japonés Hokusai Katsuhika (1760-1849), maestro de la xilografía estilo ukiyo-e,quien partiendo de los términos "man" (involuntario, cómico) y "ga" (dibujo o pintura) crea esta palabra para referirse al arte no formal, fresco y secuencial que él mismo y otros artistas practicaban en esos tiempos y que evolucionó hasta transformarse en lo que hoy conocemos como cómics o historietas japonesas. Su traducción más literal es "dibujos irresponsables".
Actualmente, es el vocablo utilizado para designar al cómic japonés. Cabe decir que el manga no es ningún estilo en concreto de dibujo o de argumento. Simplemente, se creó este término para describir la caricatura o el dibujo humorístico en general, aunque la mayoría lo ha empleado exclusivamente para el cómic japonés.
El manga ha tenido buena aceptación en varios países fuera del Japón y las traducciones pueden ser encontradas en mandarín, inglés, francés, italiano y español, entre otros idiomas. En Estados Unidos se encuentra generalmente en formato de cómic (30-42 páginas), es el que muchos japoneses llaman "honyaku kommikkusu" (cómics traducidos) o "eigo ban" (versión en inglés), pero nunca "manga".

RUGAL

Por Hawk

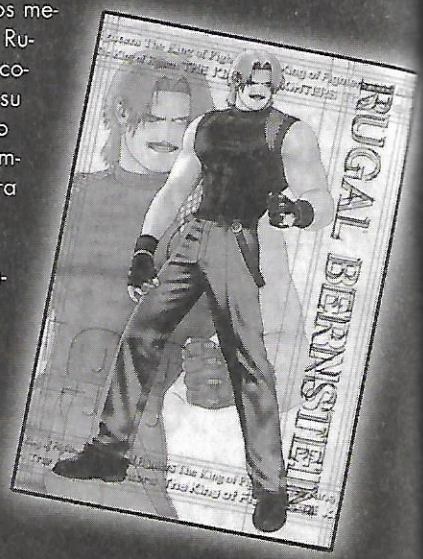
¿¡Cómo están!? Yo, encantado de volver a saludarles como ya es costumbre en esta, su sección de videojuegos. Muchos jugadores estarán de acuerdo con un servidor, cuando digo que una historia carece de fuerza si no tiene un antagonista carismático. Villanos van y vienen; sin embargo, pocos son los que se dan a odiar y menos aún los que despiertan nuestra admiración. Entre estos "garbanzos de a libra" se encuentra uno de los enemigos más fuertes que ha tenido KoF, un rival cuya costumbre por detonarse cuando hace berrinche se le ha vuelto un vicio. Nos referimos al famosísimo RUGAL BERNSTEIN. Sin más que decir, ¡round one! ¿¡Ready!? ¡GO!

Para hablar con mayor claridad, tendremos que separar el archivo en dos partes: **Rugal Bernstein** y **Omega Rugal**

Rugal

En su primera etapa, Rugal era un poderoso traficante de armas, drogas y en general todo lo traficable. Su poder llegaba a tal magnitud que, incluso, poseía su propio ejército. Como ambicioso visionario, Bernstein buscaba mayores logros y un poder más absoluto; Recorrió el mundo en busca de los mejores peleadores para enfrentarlos, pero ninguno estaba a su altura. El pago por la decepción sufrida era pasar a formar parte de la colección privada de estatuas del hampón. Conforme vencía, tanto su colección como su poder se incrementaban, pues al vencer, robaba la técnica y poderes de sus oponentes. Llegó a un nivel tal su ambición por poder, que al saber del poder de **Orochi** se obsesionó y trató de conseguirlo a toda costa. Usando todos sus recursos, descubrió el lugar donde éste se hallaba y, sin importar el riesgo, rompió el sello. Lo que vio emerger fue la figura de un joven cuya maldad se desbordaba por sus ojos y su sonrisa... se presentó como **GOENITZ** "El viento azotador" y, sin importar la diferencia de edad (en aquel entonces Rugal tenía 25 años y Goenitz sólo 18), el poderío del muchacho se dejó sentir. Con un simple ademán, despojó a Rugal de un ojo. El hampón cayó derribado al piso y tarde lamentó su osadía... su ambición lo había llevado a su destrucción. Para su sorpresa el muchacho no sólo le perdonó la vida, sino que le dio un simple soplo del poder de Orochi, anulando en el capo los devastadores efectos del "Disturbio de la sangre". Con él, Rugal se tornó más fuerte, resistente y poderoso. Para el año de 1994 ya había amasado una gran fortuna, pues nadie en el mundo del hampa podía detenerle. Aburrido, organiza un torneo a nivel mundial ofreciendo una jugosa suma de dinero al ganador. Lo espectacular era que sería lucha en tríos y se desarrollaría en todo el mundo. Los mejores luchadores se prepararon para ganar y Rugal, para poseer tres nuevas estatuas en su colección y mejores técnicas de combate en su arsenal. Para su sorpresa, el líder del trío ganador era apenas un muchacho, combatió con él y lo masacró de manera por demás sangrienta... pero de pronto en el muchacho estalló una furia incontrolable y, combatiendo con todo su ser, venció a Rugal quien, como única salida decorosa, decidió empatar el marcador detonando la isla con todos ellos dentro.

RUGAL BERNSTEIN



Omega Rugal:

El odio y la sed de venganza no desaparecen así como así, y menos cuando en tu mente prevalece la imagen de la persona gracias a la cual, tu sufrimiento ha llegado a límites insoportables. Rugal había detonado la isla y al quedar prácticamente destrozado, tuvo que someterse a varias operaciones a cual más dolorosas para que le sustituyeran las extremidades perdidas por "cyber implantes". Sería tonto pensar que después de una explosión logró sobrevivir, pero la sangre de Orochi en su ser, aunada al odío y dolor, le daban fuerzas para mantenerse con vida.

Al terminar las intervenciones, su cuerpo fue dotado de una mayor fuerza y resistencia que al principio. Realizó un segundo torneo, y esta vez dejó ver claramente que él estaba detrás de todo. De nueva cuenta los peleadores se reunieron, pero en esta ocasión era para saber cómo es que el criminal había logrado sobrevivir.

Sospechando que el asunto era personal, de nueva cuenta **Kyo** asistió al torneo. De nueva cuenta los combates alrededor del mundo, de nueva cuenta las rondas de finales, semi finales y, conforme las peleas se sucedían, Rugal veía con beneplácito y ansia cómo el momento de su venganza se aproximaba. Mientras las eliminatorias continuaban, un extraño que sabía del poder de Orochi en Rugal, llegó hasta su fortaleza... el combate fue de proporciones titánicas y al final el Alemán se alzó con la victoria. Se trasladó hasta su portaaviones y esperó a que los finalistas arribaran, pero una enorme sorpresa le esperaba... el líder del equipo ganador, el chico del que buscaba vengarse, era ni más ni menos que el hijo del hombre que venció, de nombre **Saisyu**. Divertido, enfrentó a padre e hijo en un combate a muerte, donde el rapaz venció a su progenitor. El momento de la lucha final llegó y un hampón lleno de rabia y deseos de venganza, se arrojó sobre un muchacho que, dolido por la muerte de su padre, estaba dispuesto a cobrar la afrenta y llevar la pelea hasta sus últimas consecuencias. El choque fue dramático, los golpes se sucedían y con cada embestida de poder el barco se estremecía hasta los tornillos. Jadeante y arrojando sangre por la boca, Rugal cae al piso extenuado, viendo con rabia cómo el muchacho envuelto en llamas, que salen de su propio cuerpo, prepara un último ataque... la primera regla del combate reza: "Jamás enojado", y ésta fue precisamente la que **Omega Rugal** rompe. Enfurecido, concentra todo el poder de Orochi en su sangre y entonces el sello que le pusiera **Goenitz** se parte... a merced del "Disturbio de la sangre", Rugal siente sus miembros artificiales rajarse y con ellos su cuerpo... para cuando alza la vista ya es demasiado tarde, **Kyo** ha lanzado el último golpe envuelto en flamas y al contacto, Rugal siente en sus venas la sangre de **Orochi** estallar... Primero la venas, después los músculos y al final todo su ser estalla. Omega Rugal muere víctima de un poder que nuca fue suyo y que nunca controló.

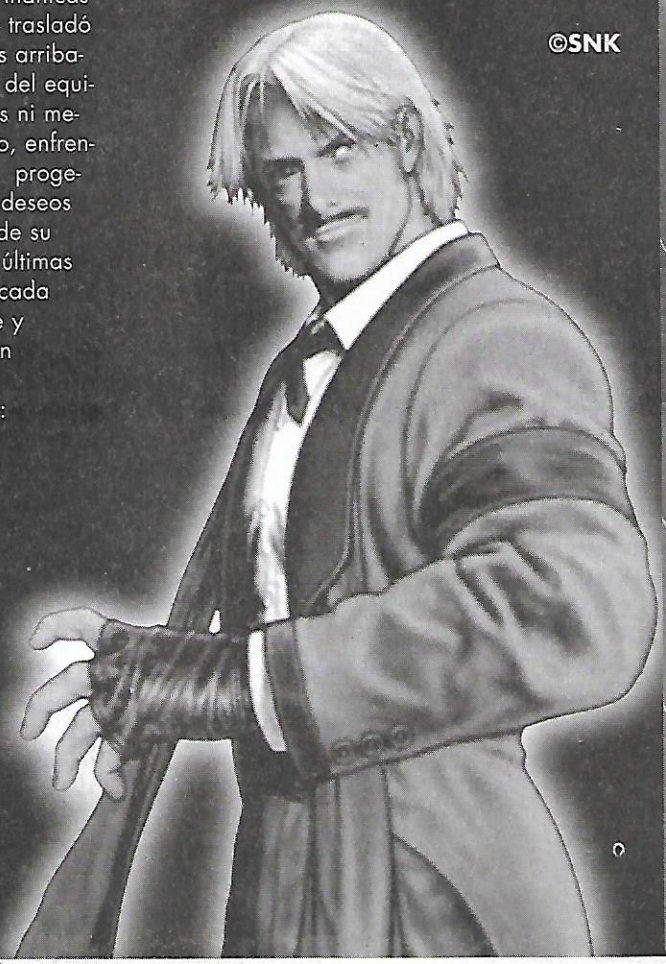
Omega RUGAL

Como verán, la historia del villano es impactante. En esos años sí que sabían hacer villanos (no es que ahora no sepan, pero es que hay muy pocos que realmente valen la pena). En fin, para no variar el tema, les presentamos los datos técnicos de este villano. Como entenderán, no importa si es Omega o Bernstein, los datos son los mismos.

Nombre: Rugal Bernstein\Omega
Nacionalidad: Se desconoce (aunque se presume Alemán)
Fecha de nacimiento: 10 de Febrero
Estatura: 1.97 m
Peso: 103 k
Tipo sanguíneo: "A"

Bueno, sin más por el momento, nos despedimos esperando que este archivo haya sido de su agrado. Nos leemos la próxima y cuídense mucho.

©SNK



KARE KANO

Por ROMY VILLAMIIL

Cosas de él, de ella, de todos

"Nadie es perfecto", dice el refrán, y **Gainax** es un perfecto ejemplo de ello. Este estudio de animación, creador de la ultra famosa y sobre valorada Evangelion, ha explotado casi todos los géneros posibles en anime. Sin embargo, aún le faltaba un género por probar: la comedia romántica. Es así como surge **Kareshi Kanojo no Jijo**, mejor conocida por su apócope: **Kare Kano**. Una comedia romántica basada en el manga homónimo de **Masami Tsuda**.

Kare Kano surge como manga en **1996**, publicada por **Hakusensha Inc**. Esta obra será analizada hoy en su formato manga y posteriormente en su versión anime. Comencemos.

COSAS DE LA PERFECCIÓN

Yukino Miyazawa es una estudiante quinceañera de instituto que lo tiene todo: es bella, elegante, excelente estudiante del cuadro de honor, inteligente, sencilla, amable, dulce, popular... ¿fastidioso, no? ¡PARA NADA! ¡Todo eso es una máscara! En realidad Yukino es sangrona, pesada y le encanta guardar las apariencias para ser admirada. Y así, mientras en la escuela es una modelo de estudiante, en su casa es una tortuga envuelta en una espantosa chamarrita, con lentes de fondo de botella y pañoletita en la cabeza. Pero todo eso se acaba cuando al ingresar al instituto, Yukino conoce a su Némesis: **Soichiro Arima**, un estudiante guapo, inteligente, sencillo, amable, dulce, popular y todo lo que Yukino quiere ser. Ahora Yukino sufre la humillación de ser la número dos en todo. Por su parte, Soichiro ni por enterado. Así que Yukino se hace la firme propuesta de desbancar al engreído ése y mostrar que ella sigue siendo la reina. Claro que las cosas se le voltean, ya que en su casa todos se botan de la risa al ver cómo su princesita se mata de coraje y bilis en infructuosos intentos por desbancar a Arima. Para colmo de males, Soichiro siempre la topa en momentos bochornosos. Y en una plática en la biblioteca, Soichiro se ofrece a prestarle un CD de música clásica, a lo cual Yukino, hipócritamente, acepta con dulzura. Es en ese momento que Soichiro no aguanta y le declara su amor a Yukino, quien desdeñosamente se niega. ¡Ahora sí, tiene al individuo ése donde quería! Feliz de la vida, Yukino vuelve a casa con la victoria cantada, pero no por mucho tiempo.

KARE KANO ES LA OPERA PRIMA DE MASAMI TSUDA

Por mala leche del guionista, cae la coincidencia de que Soichiro decide ir a dejarle el CD personalmente a Yukino en su casa y ¡oh, sorpresa! ¡Yukino es captada en su momento más vergonzoso, con sus lentes, chamarra y pañoleta y hablando con un lenguaje impropio! Soichiro, como todo un caballero, entrega el CD a Yukino y se retira prudentemente. ¡El horror! ¡Ahora Soichiro sabe el oscuro secreto de Yukino, quien ya lo creía en sus manos! La desesperación y la duda la asaltan: ¿y si Soichiro suelta la sopa? ¿Y si cuenta todo en la escuela? ¡Sería el final de la vida exitosa de Yukino! Con la cabeza hecha una olla de grillos la pobre se va a dormir. Pasa una semana..... y nada. Soichiro no ha dicho palabra alguna. Yukino ya se siente aliviada, cuando una tarde Soichiro la topa a solas en la biblioteca y la chantajea: o hace sus tareas o él dice todo a la comunidad escolar. Yukino, humillada y entripada, no puede sino aceptar. A partir de ahí, Yukino le hace los deberes, ensayos y demás tareas a Soichiro. Yukino se siente humillada y cada vez se hacen más grandes las ganas de matar a Soichiro con un bolillo afilado. Éste, por su parte, sólo se limita a sonreír encantadoramente y decirle que puede zafarse de esa situación cuando quiera.

Durante ese lapso, Yukino se da cuenta de la ocupada vida de Soichiro, quien nunca descansa por participar en montones de actividades extracurriculares. Y, curiosamente, comienza a sentirse atraída por él. (A que no lo habían adivinado). En casa, la familia se extraña de ya no ver a su niña con su uniforme de nerd, y al no obtener respuesta, todos conjeturan: ¡¡Yukino y Soichiro son novios!! En la escuela todos rumoran lo mismo y ninguno niega o acepta la verdad de dichos rumores. Pero Yukino recuerda que Soichiro la tiene de esclava y que esa situación es detestable. Así que por muy bonito que esté el tipejo ése, es su enemigo natural y debe enfrentarlo. Una noche se le planta enfrente y le dice que él y sus deberes pueden irse a Chi..huahua. Soichiro trata de detenerla, pero Yukino sale corriendo y él la alcanza. Llorando, Yukino le dice que está harta de ser su esclava y él, comprensivo, le contesta que el castigo ha terminado. A partir de ahí surge una gran amistad entre ellos y Yukino conoce a los acaudalados padres de Soichiro. Por su parte, Soichiro conoce a la escandalosa y caótica familia de Yukino. Pero la amistad se ve rota por recuerdos del pasado de Soichiro, quien al sentirse inseguro deja de hablarle a Yukino. Ésta se lo toma personal y en lugar de tratar de hablar con él le lanza indirectitas y habladas a su amigo. Por fin, después de unas semanas de hielito, ambos se sientan a hablar.

Soichiro cuenta a su amiga que se alejó de ella porque su cercanía y su carácter voluble le han hecho pensar que él no es tan perfecto como aparenta. Arima siente que en algún momento puede caer y convertirse en lo que más odia: un ser amoral como lo fueron sus padres. Aquí es donde nos enteramos de que los libertinos padres de Soichiro lo abandonaron al cuidado de sus tíos y que al cargar con el estigma de unos padres delincuentes él tiene la obligación de ser el mejor. Yukino le contesta que no importa quiénes sean sus padres, por el solo hecho de superarse, él nunca será como sus padres. Poco tiempo después, con la decisión de ser ellos mismos, ambos formalizan su relación.

¿Y qué dijeron? ¿Aquí acaba todo? ¡Claro que no! ¡Éste es sólo el comienzo! Aún faltan muchos personajes por salir y muchas aventuras por correr.

COSAS DE LOS PERSONAJES

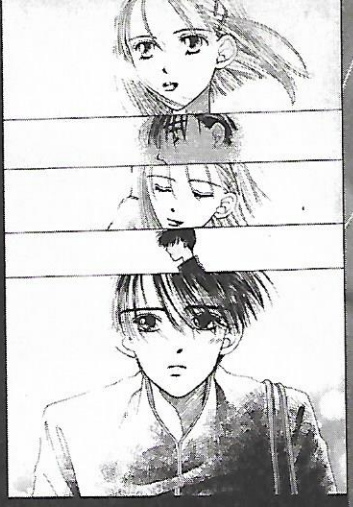
YUKINO MIYAZAWA
EDAD: 15 AÑOS
Nuestra protagonista es una delgada chavita de cabellos cortos castaños y ojos color miel, con un carácter voluble y un ego del tamaño de la Estatua de la Libertad. Yukino odia al principio a Soichiro, pero al final acaba prendada de él. Su nombre significa " De la nieve".

SOICHIRO ARIMA
EDAD:15 AÑOS
El chico perfecto de la escuela es, en el fondo, un muchacho temeroso de caer en el vicio como sus padres. Yukino le dará seguridad y fuerza para seguir adelante.

TSUBASA SHIBAHIME
EDAD: 16 AÑOS
Una chica que se enamoró de Soichiro en la secundaria, aunque éste la trata como a una hermana. Al principio odia a Yukino con odio jarocho, pero con el tiempo se hace su amiga. Su padre es diseñador y quiere casarse con una enfermera y aunque ella al principio se niega, al ver a su futuro hermanastro (un extravagante rockero) le cambia la cara y considera el asunto.

HIDEAKI ASABA
EDAD: 15 AÑOS
Un personaje aparentemente patético, pero con un gran corazón. Asaba protege a Arima con mucha vehemencia. El chico en cuestión es homosexual y adora las ovejas. Su padre es demasiado serio y por eso, Asaba tiene muchas broncas con él.

TSUKINO Y KANO MIYAZAWA.
EDADES: 14 Y 13 AÑOS RESPECTIVAMENTE
Las dos son hermanas de Yukino. Ambas disfrutan del hecho de burlarse de su hermana, sobre todo Kano. Están en 3º y 2º año de secundaria, respectivamente. Kano es muy observadora y aguda y Tsukino es muy revoltosa. Sus nombres significan: "De la luna" y "De las flores".



HIROYUKI Y MIYAKO MIYAZAWA,
37 Y 35 AÑOS RESPECTIVAMENTE
Los alivianados padres de Yukino forman una peculiar pareja. Miyako está ilusionadísima con que su hija sea más libre y tenga novio. Por su lado, Hiroyuki es MUY, pero muy celoso con su hija y no quiere que nadie toque a sus princesitas. Claro, al ver a Soichiro todo cambia...

PERO PERO

Este remedo de perro es la mascota de la familia Miyazawa. Una especie de peluche blanco que no hace más que dormir. Si consideras Kawaii a Mokona, Pero Pero te encantará.

COSAS DE CONCLUSIÓN

Kare Kano no pretende descubrir el agua hervida ni el hilo negro. Simplemente es una comedia simpática con buenos ratos para entretener al público. La historia es amena, rápida y sencilla. Los personajes son atípicos, cosa que los hace atractivos; sin embargo, el dibujo es muy deficiente. El manga en sí posee un buen trabajo de pantallas, pero el trazo está muy viciado. Se nota que Tsuda sólo sabe dibujar jóvenes, ya que los adultos le quedan muy falsos. La buena noticia es que el manga está disponible en español por parte de Glénat, y lo puedes encontrar en Mundo Comics a buen precio. Kare Kano es divertido, sobre todo por las similitudes que encuentras con algunos casos de la vida real. Seguro que en la escuela nunca falta una Yukino. O un Soichiro, en el mejor de los casos.

©Hakusensha.

Buzón #3

*Como faltaron algunas cartas de la TNT por responder (y para que no digan que somos hojaldras), a continuación les daremos contestación. (Y después me las como, ¿sí?). Olvídalo, Goji. **¡COOOOOMENZAMOS!!***

POR: Angel Princess y Goji.

MARCO A. Opina que nuestra revista es buena y que tenemos más secciones, aunque también opina que nos falta hablar sobre nuevas series de anime que no han salido en México. (Ohhhh, ¿ya empezamos con exigencias?). ¿Y tú ya vas a empezar, payaso? Amigo Marco, gracias por tus sugerencias y por pensar que la sección del buzón es divertida. (¿Cómo que divertida? ¿Que somos payasos, o qué?) Tú, todo el tiempo, dragón. (Grrrrrr). Por cierto, Marco comenta que ya no me hagas enojar. (Sale, y tú a cambio tiras el bozal que me pones). Deja lo pienso... (ton´s yo también lo pienso...). Payaso. Oye, Marco, ¿es verdad que te consideras un escritor romántico? Porque si es así, me gustaría que nos mandaras unos versitos para ver qué tan romántico eres. (Traducción: ¡queremos ver qué tan cursi eres, mi chavo!). ¡Goji! No le hagas caso, Marco, al menos aún habemos personas románticas en el mundo. (Pero yo acabaré pronto con ellas, ñaca, ñaca y más ñaca). Sangrón. Gracias por tu carta, Marco, y pronto conseguiremos información sobre Tomoko Tamiguchi la cual, consideras, es la mejor mangaka en el género romántico. (O sea, es la reina de las cursis...). ¡Ya basta, Goji! Chao, amigo Marco.

MARCO A.
(¡No mencionaste de dónde eras, mi chavo!).

YESSICA YUKIO nos felicita por los últimos números de Conexión Manga. Según dice, están súper bien y los reportajes son geniales. (¿O sea que antes la revista estaba del asco?). Oye, ¿de qué lado estás, dragón? Yessica comenta no haber podido asistir a la Convención C3 y opina que debería haber dos convenciones al año para que se den más reuniones de otakus. (¡Síiiii! ¡Me encanta el desma....!). ¡Ya basta, Goji! (Nunca me dejas expresarme...). Entre las peticiones de Yessica está que hagamos más artículos sobre los errores del anime. (¿Como el haber creado a Son Goku?). ¡QUE NO TE METAS CON GOKU! (Gulp). Yessica, sobre tus dudas, los anime que se transmiten por T.V. abierta son: Zoids, Hamtaro, Sandy Bell, Heidi, Medabots, Supercampeones, Beyblade, Dragon Ball Z, Transformers, Doremi y Doraemon. (¡Oyoooooy! ¡Y después dicen que el arte está de capa caída!). Pero aún no creo que lleguen a transmitir Chobits en México (¡GUAAAAAAA!). Envío de tu parte saludos a tus amigos (y yo te agradezco el besito que me mandaste). Jum... Yessica, pongo tus datos como lo pides para que tengas amigos por correo. Sayonara, amiga Yessica.

YESSICA YULIO ARCIEL.
Segundo Andador de la Virgen Mz "L" Lote 250-103
Col. C.T.M. Culhuacán
Delegación Coyoacán
C.P.04480
e-mail: yessy_nike77@yahoo.com.mx

MARÍA DEL ROCÍO nos entregó una linda carta con imágenes de Sailor Moon, (la cual pienso conservar). Ay, Goji, María nos felicita por poner en alto el nombre del anime. (¿Y quiere que lo bajemos? ¡Juar! ¡Juar!). Ay, pero qué sangrón. María pide que traduzcamos la letra de canciones de anime poco conocidas en México, pues opina que la letras de canciones ya conocidas están muy escuchadas. (Pos ponemos la letra del "Gusanito", ésa de "Nadie me quiere, todos me odian, mejor me como un gusani... "¡Mfff!). ¡Olvídalo! Amiga María, veremos si se puede traducir la letra de las canciones de Inu Yasha y Bubblegum Crisis, como sugieres. Espero que ahora que ya has visto publicada tu carta dejes de creer ese tonto rumor acerca de que sólo publicamos cartas y dibujos de nuestros conocidos y no de los lectores. (¡Chiin! ¿A poco ya nos cacharon?). No digas tonterías, dragón. María, gracias por tu carta, (la cual ya es mi carta). Te prometo que le echaremos más ganas a la revista como lo pides y pongo tus datos para que tengas amigos por correspondencia. Hasta pronto, María del Rocío.

MARÍA DEL ROCÍO MENDOZA OLVERA.
Calle Planeación Metropolitana Mz 59 Lt. 27
Col. UAM C.P. 52919
Atizapán de Zaragoza, Edo. De México.

DAVID EDUARDO nos escribe desde Nuevo León y confiesa ser un gran otaku y fan de nuestra revista. Él comenta que no pudo escribirnos antes, pero ahora procura hacerlo más seguido. (Ah, ¿ya comenzamos con amenazas?). Grosero. David comenta que le han gustado nuestros artículos sobre Evangelion, (pues a mí me ha gustado más Rei Ayanami). Nadie te preguntó, Goji. David nos dice que en Nuevo león existen convenciones de cómics y juegos de mesa donde el ambiente se pone muy padre. (¿A poco está suave el destrampe?). Tú sólo piensas en echar relajo. (Y también en chavas, mi reina). Grr. Amigo David, por tu comentario sobre los juegos de mesa no me extraña que pidas que publiquemos más artículos sobre Yu-Gi-Oh! (Otro pelos necios). David, gracias por tu carta, pero... ¿cómo está eso de que mande una foto mía y tú mandas una de tu hermana de 18 años? (Ah, es que el trato es conmigo, chava). ¿Qué? ¡Vete a... ! (´Ora, ´ora, no te enojes.... ya vas a decir algo feo). ¿Humm? ¡Perdón! Bye, David, y ya pórtate bien, ¿eh? (Y a cambio te publico una imagen de Angel con tanga de hilo dental). ¡GOOOOOJI!

DAVID EDUARDO CARRILLO V.
Apodaca, Nuevo León

EGLA ABIGAIL piensa que le gusta mucho la sección de Nipón Kankou. Ella comenta que le gustó mucho el especial de Sakura, (¿y a quién no?). Ella dice que este número especial le gustó tanto que lo tiene guardado en un lugar especial y secreto. (¿Así como mi caja fuerte de titanio?). Ah, no creo que Egla exagere tanto. Por cierto, ella comenta que aunque Goji se autonombre el fan # 1 de Card Captor Sakura, ella siempre será la fan #2 y nadie podrá decir que no (bueno, así está bien, ¡que nadie me quite mi lugar!). Sangrón. Egla, procuraremos hablar de las animaciones que mencionas, incluyendo Digimon 04 (¡Guáchala!). Aunque a Goji no le guste cómo lo mencionas y antes de que se me olvide, te mando muchas felicitaciones por tus XV años. (Y muchos besos y abrazos de mi parte). Ya, Goji. Espero que hayas disfrutado tu fiesta, amiga Egla y una vez más, felicidades. (Chao, mamacita). ¡GOJI!

EGLA ABIGAIL HERNÁNDEZ REYES.
Cd. Zapopan, Jalisco

MARTIAN SUCESSOR

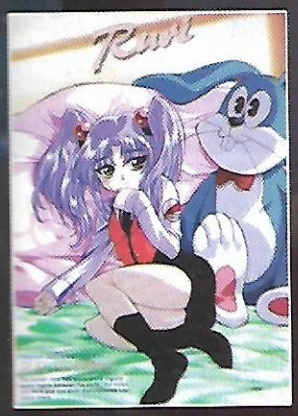
NADESICO: OTRA FANTASÍA ESPACIAL

Por Carlos A. Martínez

A finales de los años 70 y principios de los 80, los ánimes de mechas y ciencia ficción tomaron gran fuerza. Es éste el antecedente de la serie que revisaremos hoy, una parodia de este género, que rebasó las expectativas y que llegó a ser nombrada como "*la animación más grande de todos los tiempos*", nos referimos a **Kidou Senkan Nadesico**, mejor conocida en el mundo con el título **Mobile Battleship Nadesico**, ó aún más como **Martian Successor Nadesico**.

Esta serie de anime, fue creada a partir del manga en cuatro tomos manga escrita y dibujada por el famoso **Kia Asamiya**, mangaka japonés cuya fama obtenida por obras como **Silent Möbius** y **Dark Angel** le ha permitido trabajar en el mercado estadounidense en dos de las series de cómic más famosas del mundo, como Batman y X-Men.

Nadesico homenajea no sólo a series como Gundam, Macross, Yamato e incluso Getter Robo, sino que también reconoce a quienes hacen que el manga y el anime tomen sentido de existir: los otakus. Logrando una hilarante mezcla de acción y chicas guapas, Asamiya presenta las desventuras de un grupo de jóvenes que son la última esperanza del planeta Tierra contra una amenaza de otro mundo.



SINOPSIS

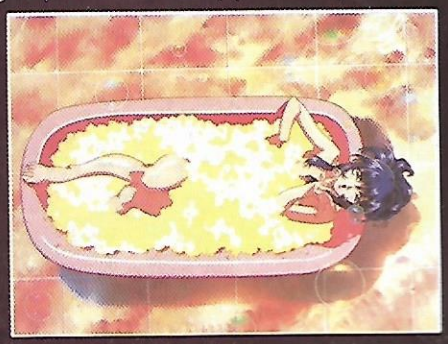
En el año 2195, una raza extraterrestre (más tarde conocida como los Jovian) llega de más allá del planeta Júpiter, atacando las fuerzas terrestres ubicadas en el planeta Marte. Sin ninguna oportunidad, las fuerzas humanas son destruidas en pocos minutos y los Jovian atacan la colonia espacial "Utopia", ahí se encontraba el joven Akito Tenkawa, quien se salva de la muerte de una manera muy extraña, convirtiéndose en el único sobreviviente de ese ataque.

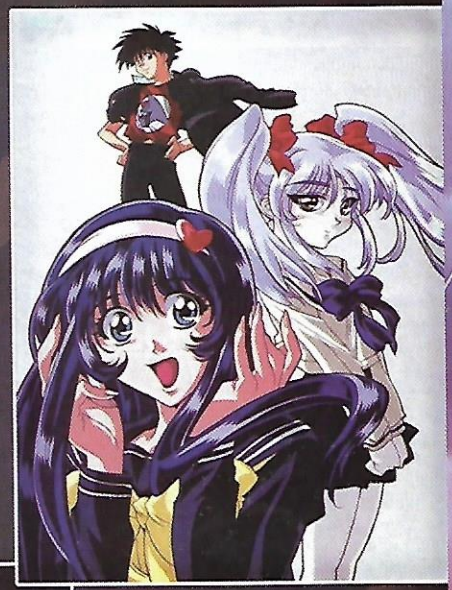
Un año más tarde, los Jovian han ocupado Marte y la Luna, y se acercan rápidamente a la Tierra, a pesar de los esfuerzos de las Fuerzas Unidas de la Tierra, la conquista parece inminente. Es por esto que una empresa privada, Jergal, se ha lanzado desde hace tiempo a la construcción de un crucero espacial de batalla con el poder suficiente para hacer frente a los Jovian, esta nave, bautizada como Nadesico, deberá tener en su tripulación sólo a los mejores aunque no estén muy bien de sus facultades mentales.

Entre este selecto grupo se encuentra Yurika Misumaru, hija de un importante militar, que en su pasado conoció a Akito, quien en estos momentos se encuentra huyendo de la guerra y sólo busca ganarse la vida como cocinero.

Mientras Yurika se dirige a tomar su cargo como capitán del Nadesico, se encuentra con Akito, pero no lo recuerda y sigue su camino, Akito la sigue para cuestionarla sobre la muerte de sus padres y de repente se ve envuelto en una pelea contra los Jovian, y termina como parte de la tripulación del Nadesico como el cocinero a bordo.

Así empieza esta divertida serie de 26 episodios dirigida por **Tatsuo Sato** y producida por **XEBEC**, en los que básicamente podremos encontrar todo tipo de referencias a las series de anime y al medio otaku en general, donde el Nadesico no sólo tiene que enfrentar a los Jovian, sino también tiene que enfrentar a las Fuerzas Terrestres, que tratan de tomar el Nadesico bajo su control. Además de eso, se encuentran los famosos enredos sentimentales entre los personajes, como el "cuadrado amoroso" entre Akito, Yurika, y otros dos personajes: Megumi y Jun, que funcionan para divertir aún más al espectador.





Nadesico toma su punto final en una película titulada "**Prince of Darkness**", que se sitúa tres años después de terminada la serie y cuenta con el mismo equipo creativo.

Un papel muy curioso juega la serie ficticia de animación de los 70's "*Gekiganger 3*". Esta serie homenajea a la obra de **Go Nagai** "*Getter Robo*" y trata sobre tres jóvenes pilotos que usan el poderoso robot Gekiganger 3 para defender Japón. Gai Daigouji, el piloto del Aestivalis es un gran seguidor de la serie, vuelve aficionado a Akito, y poco a poco todos los miembros del Nadesico se vuelven fans también, e incluso llegan a ocupar tácticas que ven dentro de esta serie animada. En el capitulo 14, vemos a los personajes de Nadesico, desde la perspectiva de los personajes de Gekiganger, que en su universo ¡son aficio-

Dentro de Nadesico se hace una constante referencia a la serie de los 70's Gekiganger, aquí mostrada

nados a la serie de Nadesico!, e incluso toman estrategias que ven en la serie para vencer a sus enemigos.

PERSONAJES

Algunos de los personajes principales dentro de la serie son:

Yurika Misumaru.
Edad: 20 años
Estatura:1.66 M.
Peso: 56 Kg.
Ojos: Azules
Cabello: Azul
Puesto: Capitán del Nadesico
Hija de un almirante de las Fuerzas Espaciales de la Tierra, Yurika vivió mucho tiempo en Marte, donde conoció a Akito Tenkawa. Tiempo después, siendo la primera en su clase en la academia militar, es reclutada a la nave Nadesico. De un carácter alegre y desentendido, siempre logra salir adelante en las misiones que le son asignadas. Tiene profundos sentimientos hacia Akito.

Akito Tenkawa
Edad: 18 años
Estatura: 1. 75 M.
Peso: 55 Kg.
Ojos: cafés
Cabello: Castaño
Puesto: Cocinero del Nadesico, Piloto de Aestivalis
Con un pasado bastante confuso, Akito vivio en Marte durante mucho tiempo, hasta que los Jovian llegaron, él sólo recuerda haber estado a punto de morir cuando, de repente, estaba en la Tierra. Akito fue sometido hace tiempo al proceso de Nanomachines, que le permite operar vehículos tales como grúas, autos o el mecha humanoide Aestivalis. Siendo atractivo para varias mujeres, Akito siempre pasa un mal rato por ser continuamente asediado por ellas. Siente una gran atracción con Yurika.

Ruri Hoshino
Edad: 12 años
Estatura: 1.20 M.

Peso: ¿¿??
Ojos: Dorados
Cabello: Azul
Puesto: Operadora de computadoras en Nadesico
Ella es la persona que se puede comunicar con Omoikane, la computadora a bordo del Nadesico, es la tripulante más joven, tiene una personalidad bastante fría en varias ocasiones, y puede llegar a considerarlos a todos unos tontos, de hecho, es una de sus palabras favoritas.

Megumi Rainard
Edad: 17 años
Estatura: 1.55 M.
Peso: 44 Kg.
Ojos: Azules
Cabello: Violeta
Puesto: Oficial de Comunicaciones
Ella fue elegida como la encargada de comunicaciones del Nadesico por su linda voz, ya que ella era una seiyuu famosa. Ya a bordo de la nave, tiene una atracción muy fuerte hacia Akito, durante una parte de la serie, principalmente porque comparten ideas similares con respecto a la guerra. Como dato curioso, su nombre es un homenaje a la seiyuu más famosa de Japón: Megumi Hayashibara.

Jun Aoi
Edad: 20 años
Estatura: 1. 72 M.
Peso: 58 Kg.
Ojos: Cafés
Cabello: Negro
Puesto: Oficial
Un piloto de las fuerzas terrestre, Jun ha estado enamorado de Yurika desde hace tiempo, y se une a la

tripulación del Nadesico después de enfrentarse a ellos para evitar que salieran de la Tierra. Se muestra siempre celoso de Akita, pues sabe lo que Yurika siente por él.

Jiro Yamada (Gai Daigouji)
Edad: 18 años
Estatura: 1.85 M.
Peso: 73 Kg.
Ojos:Cafés
Cabello: Negro
Puesto: Piloto del Aestivalis
Jiro se hace llamar Gai Daigouji, pues cree que su nombre es aburrido, es el piloto del robot Aestivalis, pero su característica más particular es que es un otaku de primer nivel, principalmente por la serie de los 70's "Gekiganger 3", tiene una amplia colección de artículos relacionados con la serie, y en combate adopta muchas de las estrategias que ve en el programa. Contagia a Akito su afición por el anime. Desafortunadamente, muere poco después de indiciada la serie.

LOS DEMAS PRODUCTOS

De Nadesico, además de las clásicas figuras y modelos de los mechas, podemos encontrar todo tipo de material impreso, que va desde las populares trading

cards hasta los libros de arte, entre los que se encuentran un art book: "**Perfect**", dos film books con imágenes de la película, los cuatro volúmenes de mangas de **Kia Asamiya** (con el título Meteor Schlachtschiff Nadesico), Diez volúmenes de **Doujinshis** con el título "Nadesico Manga Anthology" y dos volúmenes dedicados a **Doujinshis Hentai**. Además de los CD's con la banda sonora de la serie y la película y el CD drama de "**Prince of Darkness**". Además, se encuentra en América la serie completa, incluyendo la película en formato DVD, además de que los mangas originales de Asamiya fueron traducidos al inglés por la editorial DPM Manga, haciendo su lectura más accesible.

UNA BUENA SERIE

En fin, si lo que buscas es una serie que te divierta de principio a fin, **Nadesico** es exactamente lo que buscas, pues es una historia versátil como sólo **Asamiya** lo sabe hacer, con toneladas de referencias a animes famosos, batallas bien logradas y diseños de personajes muy carismáticos, esta serie no deja algún punto descuidado, por lo que puedes estar seguro de que no malgastarás tu dinero ni tu tiempo si decides ver alguna de estas dos series.

©Kia Asamiya/Xebec.

MAS SOBRE NADESICO

POR: CARLOS A. MARTÍNEZ

LOS EPISODIOS Y LOS SEIYUUS

Lo siguiente es una extensión de nuestro artículo anterior, muy importante para que conozcas mejor esta apasionante serie:

LISTA DE EPISODIOS

La serie comenzó a ser transmitida por primera vez en noviembre de **1996**, y el último capítulo apareció en abril de **1997**. La lista de episodios es la siguiente:

1. "Comportarse como un hombre"
2. "Déjenme la Tierra Azul"
3. "Demasiado pronto para el adiós"
4. "Encantado por el espacio acuático"
5. "Los itinerarios de navegación de Ruri"
6. "Una decisión fatídica, o algo así"
7. "La canción que un día cantarás"
8. "Una tibia ecuación fría"
9. "La operación milagrosa del beso
10. "Los peligros de la feminidad"
11. "Encontrándote en una historia trillada"
12. "Aquellos inolvidables días"
13. "No hay una sola verdad"
14. "¡Actuemos como en un anime de acción!"
15. "El novio de un planeta distante"
16. ""Nuestra Guerra" Ha iniciado"
17. "Una reunión atrasada"
18. "El sonido del agua es el mío"
19. "Eres la capitana del mañana"
20. "Pelea en silencio, pelea al fondo"
21. "Los campos donde solíamos correr"
22. "Protege al visitante"
23. "El lugar que alguna vez llamamos "casa""
24. ""Justicia" ordinaria"
25. "Comportarme como debiera"
26. "Por el bien de una mujer, que conoceré mañana"

LOS SEIYUUS

Aquí está el reparto completo de los actores que prestaron sus voces a la serie y la película.

PERSONAJE: INTERPRETADO POR.

Yurika Misumaru: Houko Kuwashima
Akito Tenkawa: Yuuji Ueda
Ruri Hocino: Omi Minami
Megumi Raynard: Naoko Takano
Minato Haruka: Maya Okamoto
Jun Aoi: Kentarou Itou
Gai Daigouji: Tomokazu Seki
Jin Fukube: Nobuo Tanaka
Seiya Uribatake: Nobuo Tobita
Ryoko: Chisa Yokoyama
Hikaru: Shiho Kikuchi
Izumi: Miki Nagasawa
Vector Bros: Kenichi Ono
Holly Gooto: Juurouta Kosugi
Houmei: Miyki Ichijou
Eri: Tomoko Kawakami
Rirical: Rei Nakagawa
Nagai Akatsuki: Ryoutarou Okiayu
Erina: Yuko Nagashima
Ines: Naoko Matsui
Akara: Kousuke Okano
Yukina Shiratori: Ikue Ohtani
Motoichirou: Toshiyuki Morikawa
Haruka: Kunihiko Yasui

Bien, reitero lo dicho en el artículo anterior: **Nadesico** es una serie que no te decepcionará si buscas comedia, chicas guapas y batallas bien logradas. Hasta la próxima.

©Kia Asamiya/Xebec.

Por: SMYRNA

LA ENSALADA...

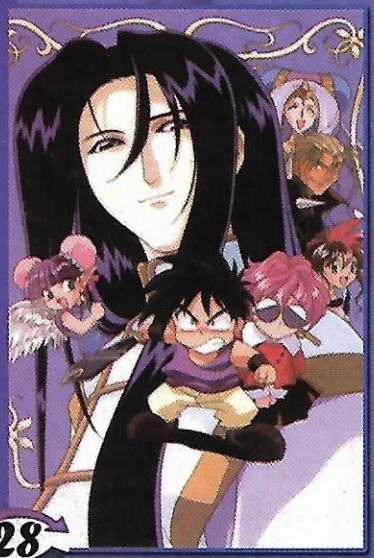
¿QUÉ ES BAKURETSU HUNTERS?

Mundos misteriosos, magos buenos y malos, grandes batallas... ¡No , no es una historia de la Inquisición! Son los Cazadores de Hechiceros, seres con un enorme poder, encargados de deshacerse de los magos malvados en un mundo extraño y perdido en algún lugar del Universo.

La serie de Bakuretsu Hunters se transmitió en Japón en 1995, con una extensión de 26 capítulos y fue seguida por 3 OVAs que mostraban, desde luego, historias del manga, este último fue realizado por **Satoru Akahori**, guionista de la serie y **Ray Omishi** en el dibujo. El manga consta de 13 y antes de ser anime fue radionovela en Japón. Aunque desde mi humilde opinión se parece un poco a **Maze**, (obra del mismo autor), Bakuretsu Hunters (O Cazadores de Hechiceros) es una historia para pasar un rato divertido solamente. Pero antes de continuar, debo hacer hincapié en que **Bakuretsu Hunters** no es una serie para menores de edad, ya que involucra el sadomasoquismo, la bisexualidad y uno que otro acoso sexual.

EL PLATO FUERTE

BH se desarrolla en otro planeta, que hasta ahora no tiene nombre, en un continente de ese mundo llamado Spooner (no es lo que piensan, perversos...). No se sabe si hay otros continentes en este mundo o no. El mundo de BH parece estar en la etapa medieval del desarrollo, pero se cree que antes de que las grandes guerras barrieran la tierra era un continente bastante desarrollado. En este mundo hay dos clases sociales: Hechiceros y "Parsoners," o comunes. Los hechiceros son una clase social, pero también una variedad del humano normal; tienen una capacidad natural de utilizar la magia, que han aprovechado para pertenecer a una clase social más alta, similar a la nobleza. La mayoría de los "comunes" no tiene ninguna magia, y son oprimidos por los hechiceros. Los "comunes" pueden aprender a utilizar la magia, pero solamente algunos la aprenden bastante bien como para igualar a un hechicero. Como la gente común no tiene ni poder político ni mágico, los hechiceros asumen el poder absoluto, del cual abusan. El gobierno de este continente parece ser absolutamente incompetente ante esta situación (me suena familiar...). Sin embargo, existe un pequeño grupo de vigilantes, los Cazadores de Hechiceros, (por cierto, sancionados por el gobierno) cuya tarea es encontrar y castigar a los hechiceros abusivos o malvados, así como proteger su mundo de hechizos peligrosos.

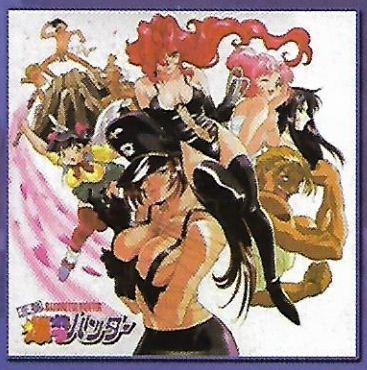


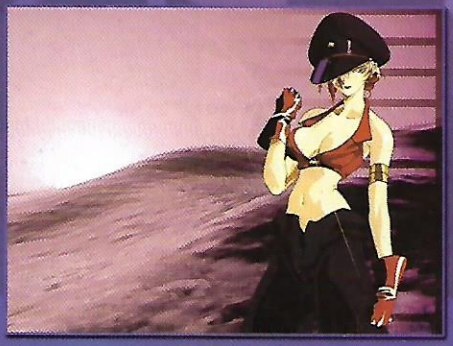
HORA DEL POSTRE: PERSONAJES

CARROT GLACE

Carrot es el hermano mayor de **Marron**; sus padres son **Onion** y la desaparecida hechicera **Apricot**. Carrot es todo un Don Juan, aunque nunca pesca nada el pobre, generalmente termina siendo golpeado, magullado, o estrujado por **Tira** y **Chocolate** (igualito que Johnny Bravo) de una bofetada o un mazazo, guamazo o cualquier otro "azo" que ellas tengan a mano.

En su estado humano es algo debilucho, pero la magia trabaja a su favor. En su cuerpo conviven los genes de 12 bestias míticas y cuando le lanzan un conjuro se convierte en el más afín al tipo de magia empleado. Eso





solo funciona con los conjuros de magia negra. No puede absorber conjuros de magia blanca, ya que la magia blanca no pretende dañar.

MARRON GLACE

Marron es el hermano menor de **Carrot** y domina la magia oriental. De pequeños, Carrot lo salvó de unos niños que lo fastidiaban. Marron decidió hacerse tan fuerte como su hermano, logrando que ahora los papeles se invirtieran. Marron es calmado y reflexivo, pero si alguien lastima a su hermano se pone como una fiera, aunque otras veces pierda la paciencia con él. Es el más guapo del grupo y por eso mismo tiene que cuidarse de los coqueteos de **Gateau** para con él.

TIRA MISU

Tira es la hermana menor de **Chocolate**; ambas crecieron junto a los hermanos **Glace**. Tira lleva siempre un abrigo hasta los pies y gafas, pero cuando se los quita se convierte en una auténtica reina del sadomasoquismo. Suele transformarse para controlar a **Carrot** cada vez que se convierte en monstruo o bien, para luchar. Sus armas son un látigo y un carrete de un hilo especial extra fuerte y muy cortante. Es una excelente luchadora y también conoce la magia, siendo especialista en conjuros de sanación, que forman parte de un tipo de magia llamada **Gaias** que aprendió de la madre de Carrot y Marron, la **Sra Apricot**.

Tira está enamorada de Carrot pero, le cuesta demostrarlo. Se enfada muchísimo siempre que Carrot persigue a otra chica y se desquita golpeándolo.

Tira y su hermana **Chocolate** son huérfanas y fueron adoptadas por **Zaha Torte**, pero hace 13 años éste se volvió loco y acabó con todos los niños adoptados. Ellas dos fueron salvadas por **Onion**, padre de Carrot y Marron.

CHOCOLATE MISU

Chocolate es la hermana mayor de **Tira** y, como ella, también puede transformarse en una verdadera reina del sado. Pero, al contrario que su hermana, es mucho mas abierta en sus sentimientos respecto a Carrot , al que llama "cariño", y tiene la costumbre de desnudarse constantemente en su presencia, cosa que exaspera a su hermana.

Chocolate es excelente guerrera y usa como arma un fuerte cable de acero; desea acabar con **Zaha** con sus propias manos.

GATEAU MOCHA

Gateau tiene una gran fuerza física, es casi invulnerable a la magia (excepto a la magia de la mente) y le gusta la belleza (no importa sea la de Tira o la del hermoso Marron, aunque parece que éste último es el favorito...)

Su hobby es exhibir su fuerte musculatura a la mínima provocación.

Se cree muy guapo y perfecto y le molesta trabajar con "un tipo tan horrible como Carrot" (sí, es medio amanerado pese a los músculos...) y, aunque se las da de duro, en realidad tiene corazón de pollo.

Su hermana pequeña **Eclair** fue secuestrada y él la busca hasta que descubre que **Zaha Torte** la ha convertido en una de sus guerreros, **Nata de Coco**. **Gateau** intenta ahora hacer que recupere la memoria sea como sea.

DOTA

Dota es el enlace entre **Biggu Mamu** y los **Cazadores de Magos**. Biggu Mamu la salvó del exterminio de su raza y es (o eso se cree) la última de su raza. Dota es quizás la única que no se molesta con las proposiciones de Carrot. Más bien las encuentra divertidas y ocasionalmente, también les ayuda en algún trabajo.

BIGGU MAMU

Biggu Mamu es la jefa de los Cazadores de Magos y la líder de la Iglesia de Stela y del Imperio Famille.

Normalmente, Biggu Mamu es muy dulce, pero cuando pierde la paciencia (generalmente con Carrot) es mejor apartarse de su camino. Sus órdenes son incuestionables.

Posee una guardia personal, los **Caballeros Haz** que a veces manda en ayuda de los cazadores de magos. Esta guardia está integrada por: **Milfy yu**, **Oniono Glace**, **Cinnamon Cocha**, **Sifón Karuua**, y en algún momento, **Zaha Torte**, quien abandonó a Biggu Mamu.

MILFY YU

Un cazador que Biggu Mamu envía para ayudar a los cazadores de magos. Es un hombre, aunque se viste y actúa como una mujer. Se ha "encariñado" con Carrot, para variar... se la vive abrazándolo y le hace bromas manchadotas cada que tiene oportunidad, cosa que no le gusta nada a éste. **Milfy** no tiene muchas manías y también le gustan **Tira**, **Chocolate** y **Marron**. Su especialidad son los zombies y sabe mucho más de lo que aparenta.

Es el capitán de los Caballeros Haz y su poder es el "**Fénix Celestial**", aunque ninguno de los cazadores lo sabe todavía. Tampoco es tan joven como aparenta.

ZAHA TORTE

Era el brazo derecho de **Biggu Mamu** y capitán de los Caballeros Haz, un idealista que renunció a sus derechos de hechicero para luchar por la justicia en el mundo, ya que Biggu Mamu consideraba que los hechiceros malvados se podrían corregir, analizando caso por caso, mas consideraba que nunca podría cambiar su postura un hechicero malvado. Hace 13 años, enfurecido, se rebeló contra ella, con la firme decisión de destruir a los malvados y tener una ciudad limpia. Prometió que crearía un grupo mas poderosos que los Cazadores y que daría con quien tuviera el espíritu de **Hakaishin** y desde luego, el elegido no es otro más que **Carrot**.

Y PARA LAS AGRURAS...

Bakuretsu Hunters es una obra que no posee demasiada originalidad en su haber. Emulando la costumbre "toriyamesca" de los nombres basados en platillos, tenemos a todo un menú en los nombres de los personajes: Carrot (zanahoria), Onion (Cebolla), Tira (Tiramisú) Chocolate.. etc. Por otro lado está el estético dibujo que llama la atención a simple vista. Chicas muy bellas, galanes más que recomendables y algunos personajes chistosos. A pesar de haber sido un éxito en varios países como España, en nuestro país está medio difícil que se transmita, aún por cable, ya que las escenas picantes están a la orden del día. Desgraciadamente, México es un país que no está listo para este tipo de series, la cultura Japonesa es muy diferente a la nuestra y no hay que olvidar que hay anime para niños, adolescentes y adultos. Me despido.

©Satoru Akahori/Ray Omishi/Media Works/King Records.

NUBE, del Manga al Anime

Por **Ana Luisa Espinosa**

En el número 61 de **Conexión Manga**, **Goji** fue el encargado de contarles sobre el manga de "*Nube, el Maestro del Infierno*", también conocido en otros lugares como "*Jigoku Sensei Nube*". Ahora, con permiso de nuestra adorable mascota, y porque ustedes lo pidieron, es mi turno de hablarles sobre la versión en ánime.

No hace mucho que el canal Unicable de televisión por paga empezó a emitir en su variada programación, en la que, para los amantes de ánime, han presentado series del tipo de "*Dragon Ball*" hasta la controversial *Utena* con el nombre de "*El anillo mágico*"; esta serie atractiva y diferente con el sencillo nombre de "**Nube**". Quienes la han visto, tendrán muy presente las voces tétricas de los niños que cantan el nombre al regresar de comerciales.

En su artículo, **Goji** no me deja mucho qué decir ya que la serie sigue fielmente la historia del manga, creación de **Shou Makar** y **Takeshi Okano** y que dio el paso a la televisión gracias a la famosa compañía **Toei Animation**, y se transmitió del 13 de abril de 1996 a junio del siguiente año. Que la misma compañía que presentó "*Sailor Moon*" realizara la adaptación permite entender la causa de que los mounstruos y el fondo aparezcan de forma tan grotesca, lo que hace recordar la primera temporada de la mencionada serie.

Sin embargo, otra causa es porque se respeta el estilo presentado en la versión impresa y es precisamente lo que la hace tan atractiva y popular, como si de una antigua serie de los años 80 se tratara, al estilo deforme.

Nube está conformada por 48 capítulos, mientras que en el manga es de 31 volúmenes, y se cuenta la historia del profesor **Nueno Mesuke**, mejor conocido como **Nube**. Es el tipo de maestro por el cual una colegiala podría sentir un inocente amor platónico, tiene galanura, hasta eso, mientras que sus alumnos varones pueden encontrar en él a una persona de confianza.

Aunque es atolondrado, sus clases son un desastre y él mismo es un desastre con las mujeres, sobre todo cuando se encuentra con la profesora Ritsuko, una adorable y bella chica que si bien en un principio ve al profesor Nube peor que a un insecto, es gracias a las confidencias de sus alumnos y las diversas vivencias que pasan juntos, que se da cuenta que Nube no es una persona común y corriente... y por supuesto que no lo es.

Y es que bajo su mano enguantada, que recuerda a Luke Skywalker cuando pierde su mano, esconde la horrible (y si digo horrible es porque se ve así), garra de un "oni" o demonio, que entró dentro de su ser después de que exorcisó a un niño. Y es que Nube, desde muy pequeño, ha tenido la habilidad de sentir y ver a los seres del otro mundo (¡Veo gente muerta!).

Dicho maleficio, que en otras circunstancias hubiera causado toda una epopeya para buscar la cura para desprenderse de tan horrible garra, en realidad es la principal arma de nuestro protagonista para defender a sus alumnos de la clase 5-3 de la Escuela Primaria Domori de los ataques de mounstros, demonios y cualquier evento sobrenatural que tanto abundan en esta escuela.

Las aventuras por las que pasan **Nube**, **Kyoko**, **Miki** y **Hiroshi**, estos tres los alumnos más fieles del profesor, son de lo más variadas, se entremezclan las historias de terror occidentales y orientales y han habido algunas que demuestran que muchas veces las apariencias engañan.

Por ejemplo, tenemos el caso del mounstruo del lago, en realidad fue el Dios del agua, el cual rapta a Hiroshi, o eso es lo que al principio creen, ya que en realidad lo que hizo fue alejar a los niños de las barras de ejercicio ya que bajo ellas yacía una bomba sin explotar de la Segunda Guerra Mundial y era un grave peligro para todos.

Caso contrario lo representa Tamano, un espíritu malo, pero en serio malo, que busca un cuerpo humano para ocupar, y para variar la víctima es Hiroshi. Toma la primera apariencia de un chico

atractivo, galán en pocas palabras, con un no sé qué, que llega a opacar la enigmática apariencia de Nube cuando es posesionado por la mano demonio (apuesto a que Goji no hubiera escrito algo así, ¿no es cierto, chicas?).

Volviendo a Tamano, es por mucho el contrincante más feroz que el sensei Nube debe enfrentar y a punto estuvo de matarlo, le dio una santa tranquiza... mas nunca contó con que la verdadera fuerza del sensei reside en el amor que sus alumnos le profesan y que a su vez corresponde, asi que Tamano decide quedarse para descubrir los sentimientos humanos y algún día ganarle... hecho que cambia radicalmente su existencia y a partir de entonces se vuelve su gran aliado.

Existen otros personajes por demás atractivos, tanto en su carácter como en el físico, las chicas, **Kyoko** y **Miki** no parecen estudiantes en realidad, y el agasajo de los hombres fue cuando todas ellas fueron a la playa y portaron sus trajes de baño (bueno, ya hablé de los chicos, es el turno de los lectores varones).

Hablar de esta serie estaría incompleto si no se mencionara a la consentida de muchos, sobre todo por su atractivo visual (hombres, se conforman con tan poco). Así es, nos referimos a **Yukime**, la Princesa de las nieves.

Aunque al principio es otro personaje del bando de los malos, rapta a Ritsuko y a punto estuvo de congelarla, al enfrentarse a Nube éste le gana y decide seguirlo, y así da inicio a un triángulo amoroso lleno de comicidad, además de que causa la división entre los fanáticos, los unos que están al lado de Ritsuko y los otros, la mayoría, que desearían ver a Yukime al lado de Nube (si no es que a lado de ellos, por supuesto).

Nube, el Maestro del Infierno, tiene el toque de tantas series de corte fantasmagórico y paranormal, como "Hechiceras" y "Buffy", pero dirigido a un público infantil, ya que aunque la trama es en sí escalofriante, no falta el toque velado de erotismo al presentar a las chicas con trajes que revelan sus atributos físicos, así como la comedia, y con ver un sólo capítulo el misterio y las risas están garantizados, aunque el horario no es muy accesible en época escolar, que es de la 1:30 a 2:00 de la tarde.

Y bueno, ¿con quién creen que Nube se queda al final?, no es mi costumbre contarles los desenlaces, pero creo que podemos hacer una excepción, con la advertencia de que si quieren averiguarlo por su cuenta, sáltense las siguientes líneas (clásica advertencia que ni uno sigue).

Después de un año de clases, exámenes y demonios, los alumnos de la clase 5-3 están a punto de cambiar de grado, lo que significará, como sucede en estos tristes casos, la separación del grupo y los niños convencen a Nube de que se le declare a... ¡Yukime! (aunque usted... ni lo crea). La profesora Ritsuko pasa al olvido cuando se da cuenta de que ama a Nube, pero éste se ha enamorado de la chica de cabellos azules.

Como es de imaginarse, Yukime acepta feliz, pero un mounstruo de la Montaña de la Nieve envía al sensei toda clase de horribles pesadillas sobre su matrimonio, desde que Yukime se pondrá tan gorda como luchadora de sumo, hasta que le será infiel, pero Nube no se deja engañar, asi que el ataque se vuelve físico y cuando llega a la Iglesia, está a punto de morir.

Lo logran salvar, pero la ceremonia ya no se puede llevar a cabo en esa Iglesia porque es tarde y otra pareja está esperando, asi que terminan contrayendo nupcias en una catedral de hielo en el patio de la escuela, creación de la dichosa novia. (¡Luce tan bonita con su traje de novia!, snif).

Después de su luna de miel, la pareja se muda a otra ciudad, Nube sigue dando sus desastrozas clases y de cuando en cuando recibe cartas de sus alumnos, Yukime vende helados (de princesa a vendedora, bueno...) y aunque son pobres, son muy felices. Tamano ha ocupado el puesto de protector de la escuela Doromi, mientras que Nube sigue su cruzada contra los seres del más allá en este nuevo lugar... hasta el fin.

De acuerdo a mis informes, al parecer se realizaron algunos OVAS (ya saben, animación sólo para video) y que además existe una película, asi que si lo confirmo y ustedes quieren que se hable de ellas, ya saben que para eso estamos aquí.

Espero que disfruten de esta serie y que de ahora en adelante traten mejor a su maestro torpe y cuyas clases les son aburridas... tal vez descubran que es más de lo que parece.

Asgard Comic's
DISTRIBUIDOR OFICIAL DE:
Conexión MANGA
Presentado tu Credencial del Club Tendrás un 10% de descuento en toda la tienda
Conexión MANGA
* ANIME
* MUSICA
* CD's
* POSTERS
* STICKERS
* MANGA
* FIGURAS
* PLAYERAS
* MANTAS
* TARJETAS
* JUGUETES
* REVISTAS
* ILUSTRACIONES
* Y MUCHO MAS...
Av. Hank González No. 120 Col. Rinconada de Aragón
Multi Plaza Aragón Local No. 163 Tel. 2646-2685

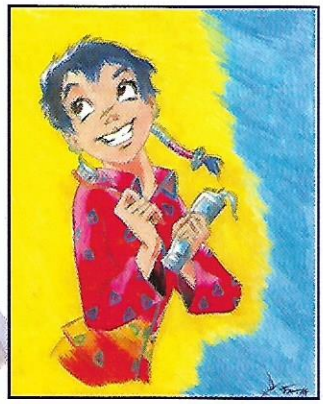
31.-***CECILIA ALEJANDRA QUIROZ SÁNCHEZ***
Indios Verdes # 177 Col. Metropolitana 2a. Secc.
Cd. Nezahualcóyotl. C.P. 57740
32.-***JAQUELINE CALVA AGUILAR.***
Calle Ote. 243 "A"#74 Int. 3
Col. Agrícola Oriental
Del. Iztacalco
33.-***JOSÉ ROBERTO GREGORIO HERNÁNDEZ***
34.-***JESÚS SALVADOR GREGORIO HERNÁNDEZ***
Luis Quintanar # 5 Col. Residentes de México.
35.-***ALEJANDRA MORENO SÁNCHEZ***
Xolotl # 29 Col. Tlaxpana Int. B-302 C.P. 11370
36.-***RECODER MARTÍNEZ LAURA LILIAN***
37.-***RECODER MARTÍNEZ JORGE DAVID***
Legión Aconcaguac M129 L1370
Col. Lázaro Cárdenas Tlalnepantla Edo. de México.
38.-***ADRIANA JANET MARTÍNEZ CUEVAS***
Cda. La Solución #2
Col. El Tráfico. Nicolás Romero, Edo. de México.
39.-***PAMELA SUÁREZ MUNGUÍA.***
Ecatepec Edo. de México.
40.-***BERNAL JUÁREZ DINORAH***
Edificio 21 Depto. 101 U. Hab. Manuel Rivera Anaya.
Del. Azcapotzalco
41.-***ALICIA BONILLA BÁEZ.***
Ote. 150 # 242
Col. Moctezuma 2a. Sec.
Del. Venustiano Carranza.
serena@latinmail.com
42.-***CECILIA YURIRIA LICEA MARTÍNEZ***
Mz. 4 Gpo. 31 U. Hab. Sta. Fe IMSS
Alvaro Obregón C.P. 01170
43.-***ARACELI HERNÁNDEZ ESCALANTE***
Av. Molino de las Flores Sector "L" lte. 13 Depto. 101
Cuautitlán Izcalli Campo 1. Infonavit Centro
cromosfilia_5@latinmail.com
44.-***CECILIA ALEJANDRA ANASTASIO JIMÉNEZ***
Mina # 45 Int. 6-113 Col. Guerrero
Delegación Cuauhtémoc C.P. 06300
45.-***SEBASTIÁN MEJÍA HERNÁNDEZ.***
Zacatecas # 13 Int. 5
Col. Roma
46.-***PAMELA BERENICE BETANCOURT RODRÍGUEZ***
Zoltan Kodaly # 9 Col. San Simón Tlatelolco
Del. Cuauhtémoc
47.-***MARÍA ELENA REYES***
Ma. Enriqueta Camarilla # 9-10
Col. Sta. Ma. la Ribera. C.P.06400
48.-***JOEL OSVALDO DÍAZ MARTÍNEZ.***
Calle Cerrada de la Tolva # 23
Col. Capulín Soledad
Naucalpan Edo. de México
49.-***CÉSAR ALEXANDRO ARZALUZ PÉREZ***
Calle Puelches Esq. Tlahuacanos I-188 Mz-12
Col. Américas 2 Valle de Chalco Solidaridad.
ramcex@starmedia.com
50.-***MARÍA HERNÁNDEZ ESCALANTE.***
Av. Molino de las Flores Secc. "L" Edif. L-13 Depto. 101
Unidad Infonavit Centro Campo 1 Cuautitlán Izcalli. Edo. de Mex.
leingann@hotmail.com

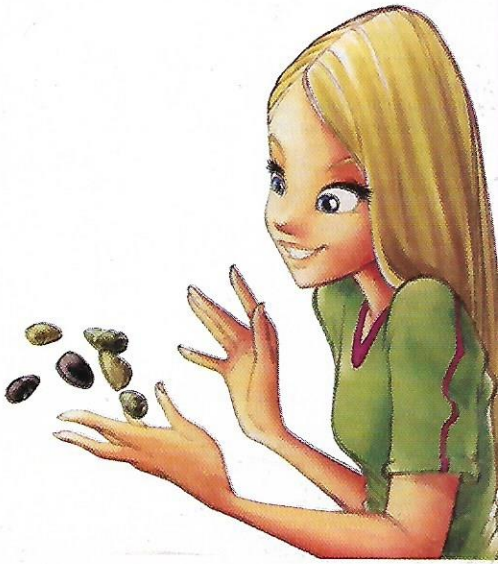
51.-***GOMEZ RÍOS AIDEÉ***
Av. Universidad # 2014
Edif. Guatemala C-604
Deleg. Coyoacán
México D.F. C.P. 04350
52.-***STEPHANY CASASOLA SÁNCHEZ***
Braulio Guerrero # 1
Col. Guadalupe Victoria. Cuautepec B.B. C.P. 07209
53.-***FLORES DEL ANGEL FABIOLA***
Calle 19 # 35 Col. El Sol
Cd. Nezahualcóyotl Edo. de Mex. CP. 57200
pettite_pavo@yahoo.com
54.-***ARIZBETH JUÁREZ VÁZQUEZ.***
Calle Pescado mz 34 Lote 19
55.-***BIANCA DIANA PAOLA CUREÑO MORA***
Mazapa Mz 15 Lte. 10 Col. San Andrés
Del. Azcapotzalco.
56.- ***LÓPEZ VARAS ALDO ALESSANDRO***
Cementos Anáhuac # 24 Vista Hermosa
C.P. 54080.
57.- ***MONSERRAT SORIA FLORES***
Mina Avino # 8.
Col. Lomas de Santo Domingo.
58.- ***MARICARMEN ORTIZ JIMÉNEZ***
Super Manzana 1 Mz 5 Lt 10
Unidad Hab. Ejército Constitucionalista.
C.P. 09220 Iztapalapa.

La lista de ganadores de provincia se publicará en nuestro siguiente número. Muchas gracias.

Jorge Armando Calvillo Pérez

Dinorah Bernal Juárez


Antonio de Jesús Camargo G.



CARICATURAS-FILM-ANIME-CARTOONS-CARICATURAS-FILM-ANIME-CARTOONS-CARICATURAS-FILM-ANIME-CARTOONS-CARICATURAS-FILM-ANIME-CARTOONS-CARICATURAS-FILM-ANIME-CARTOONS-CARICATURAS-FILM-ANIME-CARTOONS-CARICATURAS-FILM-ANIME-CARTOONS-CARICATURAS-FIL

Explosión de Anime en México

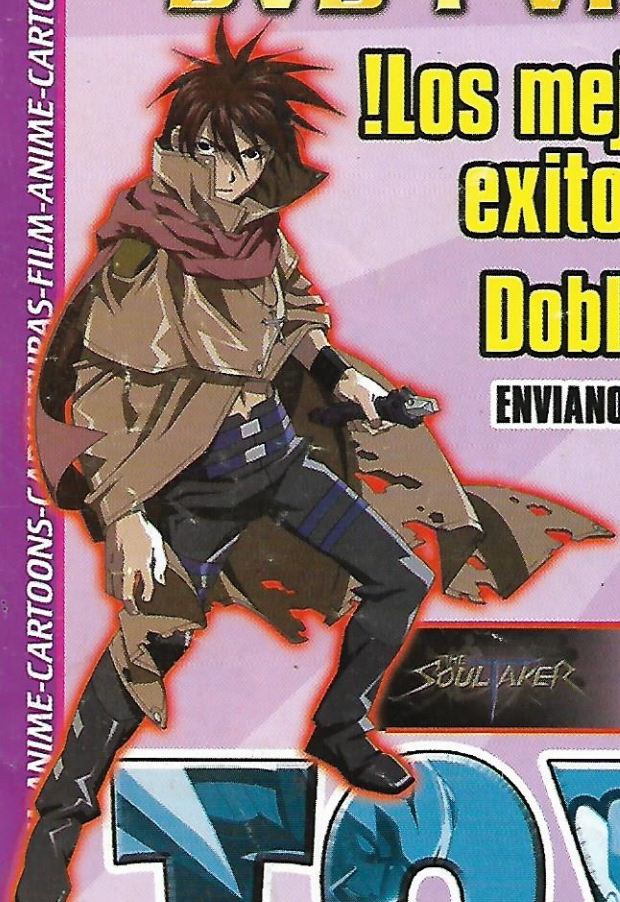
LO MEJOR EN DVD Y VHS

!Los mejores exitosi originales

Doblados al Español

ENVIANOS TU MAIL, TU DECIDES EL ANIME Y NOSOTROS .....

¡ LO TRAEMOS PARA TI !!!



TOWERS ENTERTAINMENT.

www.towers-entertainment.com

TEL: 01 55 55146326